1990年 4 月1日発行（毎月1回1日発行）第 2 巻第 4 号通巻16号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 380yen

マルカツ 勝PCエンジン

1990 4月号

HOW TO WIN

スーパーダライアス／
スーパー大戦略PCエンジン／
ゴールデンアックスほか



2大付録
「源平討魔伝」
付録1 完 攻略本
必殺 完 ルート極秘公開!!

付録2 勝 桃太郎新聞
桃太郎チーム ホカホカ手づくり
「最新情報満載!!」

新作マシンガン速報

ラストハルマゲドン／
スプラッターハウス／
奇々怪界／バルンバほか



テレホンPCランド
東京03-260-9901 大阪06-251-9900
名古屋052-264-9200 福岡092-713-9900
札幌011-814-9900 一番近い場所に電話してくれ!!

PCエンジンの新作情報が聞ける

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡



SHOW撃波
震えるゲーム革命
3・30
発売
感動に出会う
ビジュアル
Visual RPGの旅へ
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
RPGに求めていた夢。
ストーリーを見て、聞くことができたら、どんな感動を味わえるのだろう。
CD-ROM²はまさにファンタジックなRPGを実現させてくれた。[ビジュアルRPG。]
生き生きと語りかけるキャラクター。
壮大なストーリーを彩る高度なグラフィックとサウンド。
素晴しいビジュアルシーンと想像を絶するビッグなスケールのゲーム。
手にした者の心に忘れられない「名作」の誕生!!
希望小売価格
6,780円(税別)
お詫び
コズミックファンタジーは、諸般の事情により発売日が遅れておりましたが、<3月30日発売>となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。今後も、さらに創作活動に力を入れてまいりますので、何卒よろしくお願いいたします。
好評発売中
ドラマチックに戦う!!
エキサイティングな
アクションゲーム。
25面にもおよぶ多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。的確な状況判断と戦略がなければ戦えない。さらに、豪華キャストの声優陣と重厚で迫力のあるビジュアルシーンがドラマを盛り上げる。CD-ROM²ならではの臨場感にあふれた演出とゲーム密度で味わう本格派。CD-ROM²はキミのパワーと頭脳に挑戦する。
希望小売価格 6,780円(税別)
RED ALERT
レッドアラート
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT


CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
ビジュアル・アクション・ウォーズ
ファイナルゾーンII
FINAL ZONE II
企画・制作／㈱日本テレネット 東芝EMI㈱
RENO第2弾
パソコンゲーム不朽の名作
CD-ROM²版に待望の続編！
壮絶なストーリーが展開する近未来戦争アクション！
特殊武装兵器N.A.P（ニューエイジパワードスーツ）に身を固めた5人の戦士、ボウイ、ヴェルダー、ハンセン、ハンナ、モモコ。
バズーカ、バルカン、ロングセイバーなど、それぞれ独自の装甲・兵器を持ったメインキャラを操作して、天才科学者ロイマン率いる秘密組織ZODSの陰謀を打ち砕け！
キャラクター選択システムによりゲームの難易度をプレイヤーが決定。いく通りものゲームプレイが可能。
リアルなバトルシーンが君を本物の戦場へと誘う！
3月24日発売予定 定価6,780円(税別)
TORISAWA & MIYANO
RENO
Renovation Game
© TELENET JAPAN 1990



CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
RENO第3弾
パソコンゲーム不朽の名作
RPGの決定版がついに登場!
リアル3D、RPG
デスブリンガー THE KNIGHT OF DARKNESS
DEATH BRINGER
企画・制作/㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所
3月末発売予定 定価7,200円(税別)
この物語は、あなたが体験するもう一つの人生である…
遠くから敵を表示する3Dシーン。アニメーション処理で展開される、シミュレーション形式の2D戦闘シーン。技能ごとにパラメーターを持たせ、キャラクターの能力をプレイヤーに創らせるスキルシステム。
物語の世界があたかも現実のものと錯覚するほどリアルな世界感を持ったRPGゲーム「デス・ブリンガー」。
RPGの常識を打ち破り大ヒットをとばしたこの名作が、いよいよCD-ROM²に登場する!
発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
Torigawa
© TELENET JAPAN 1990



バトルアクションの頂点を極めた
リアル・アクションゲーム。
プレイヤーを魅了する
多彩な剣と魔法のドラマ。
自然でスムーズなキャラクターの動き、
スピード感あふれるバトルシーン。
いま、それがいよいよPCエンジンROM²で堪能できる。

プレイヤーの好みで選べる個性的な3戦士。

■多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは30種類以上。
■度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。
■ROM²版オリジナル仕様を追加。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめる。
■臨場感あふれるリアルサウンド。さらにキャラクターの肉声会話も収録。
※アーケード版にはないオリジナル曲多数



※ROM²版は、2プレイできません。

3月10日発売予定

定価6,780円(税別)

ユーザー・ホットライン
03-268-1268
045-784-2800
ゲームの内容に関する質問には、下記の専用電話でお答えします。
ユーザーサポート・ダイヤル
03-268-1157(毎週 月、木、土・15～16時)

Renovation…
それは、革新的であること。
常に時代を見つめ、新しいGameを創造してゆく。
クオリティの高い、革命的作品を次々に生み出そうと、
さらに決意をかためた日本テレネット。
Renovation Gameは、そんな日本テレネットの新しいブランドです。

制作・発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159



ドロップロック
ほらホラ
PC Engine
DAY AND AFTER DAY, SHE HAS KEEPING ON SLEEPING, WITHOUT OPENED HER EYES.
どこが"ブロックくずし"だ!
Q:なんだぁ? こりゃあ??
A:はい、ブロックくずしです。
それも奥の深い。
SCORE
ナッ、ナンダこりゃあ〜?
そうです。ブロックくずしなのです。
でも、ホラーなのです。
だから、ほらホラなのです。
このあたりが、ホラーなのだ!
PCエンジン
Huカード
3月30日発売予定
希望小売価格 5,900円(消費税別)
©1990 DATA EAST CORP.
DECO データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL.03-398-5317

MARUKATSU

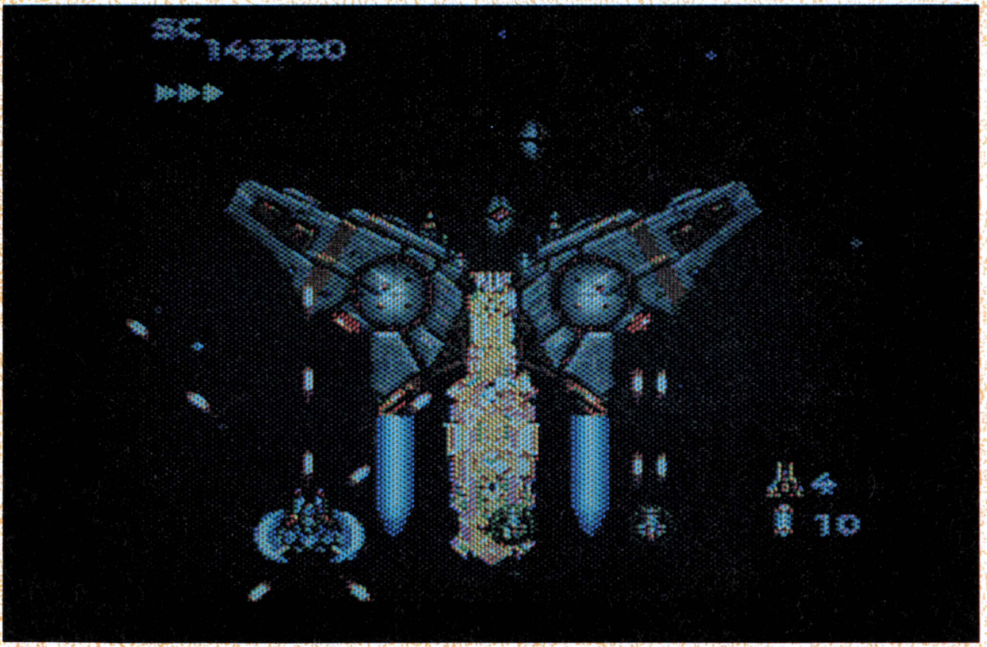
電光石火

今月はひさびさのミス
コンテストに出かけ、
思わずウッシッシ。
あのハードの続報も、
バッチリありまっせ。



⬅通好み(?)の準プリンセスの中元綾子さん

携帯版PCエンジンの画面の
クオリティはまるっきり変わらず！



おもな特徴をおさらい

1 Hu-Cardが そのまま使える

キミが持っているソフトがそのまま使える。質の高いゲームが好きな場所で楽しめるのだ。

2 流れずちらつかず スムーズスクロール

市販のカラー液晶テレビと同等のスクリーンが使われている。ゲーム感覚は変わらない。

3 2台つなげて 対戦ゲームが可能

このマシンどうしはもちろん、PCエンジン本体との対戦も考えられているのだ。

4 手によくなじむ 美しいシェイプ

コントローラー近辺は操作しやすいように、カーブがついているなど、気くばりも細かい。

5 チューナーユニットで テレビも観られる

発売予定のチューナーユニットで、ゲームしないときはカラー液晶テレビとしても使える。

読者のみならず、PCエンジン業界に強烈なショックを与えた携帯版PCエンジン。正式名称、発売元、発売時期、価格など依然宙ぶらりんの状態である。今回は、前号で発表できなかった画面写真(『ガンヘッド』)を公開しよう。約2.6インチのカラー液晶ディスプレイを撮影したものだが、クオリティの低下はまったくみられない。恐るべきマシンである。

⬇本体後部のバッテリー部。単三電池6本で約3時間遊べる。家庭用電源ももちろん使用可能。





©1989 HUDSON SOFT 1989©TOHO/SUNRISE
©SNK ©1990 HUDSON SOFT ©トンキンハウス

SNKより、アーケードと同じゲームが遊べる「NEO・GEO(ネオ・ジオ)」システムが発表された。ソフトはレンタル方式で供給予定。ICカードを介し、家庭でゲームセンターのプレイを続けられる。

P.73



⬆専用ソフト『マジシャンロード』

ゲームセンターの続きをご家庭で!?



NEO・GEO
¥58,000

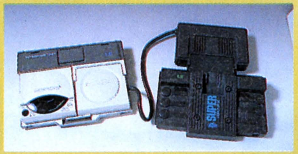
➡ハードもソフト同様、レンタルされる。専用ソフトは6月までに6本、'91年4月までにはさらに17本が発売予定。

ROM²アダプタがスパグラを救う



ROM²アダプタ
発売元
NECホームエレクトロニクス

4月上旬発売予定



➡本体前部の拡張バスにハメ込むのだ。

PCエンジンスーパーグラフィックス(スパグラ)とCDロムをつなぐアダプタが発売されるぞ。いままでCDロムのゲームが遊べなくてくやしい思いをしていたスパグラユーザーもこれでひと安心。値段もソフト1本程度になる見込みだし、あとは専用CDソフトを待つばかりだ。

P.73

120万PCファンのプリンセス決定!!

2月4日(日)、アイ・ジー・エス主催の「ゲームプリンセス イメージ少女コンテスト」の最終審査が行われた。1260通の応募より選ばれたのは、福岡県出身の前園佐織さん。169cmの長身と笑顔がとても印象的。



前園佐織さん(16)

会場で発見 超新作4本!!



ギョーカイ関係者だけのCSG新作発表会速報!!

2月14日(水)、池袋サンシャインシティで、CSG新作発表会が催された。これは問屋などの流通関係向けの新作ソフトの発表会で、PCエンジンなどのゲームソフトが、全43社から146本(PCは39本)出展されていた。

この会場で初めて発表されたのか、ここで紹介する4本だ。

P.121

アドベンチャーアイランド(仮)

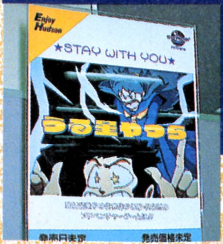


⬅ワンダーボーイシリーズなのだ(ハドソン)。

パワーイレブン



⬆ま上から見た形のサッカーゲーム(ハドソン)。



⬅『うる星やつら』(ハドソン)

関ヶ原



⬅PCエンジン初のオリジナル戦国合戦SLG。Hu-Cardで、夏ごろ発売予定(トンキンハウス)。

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

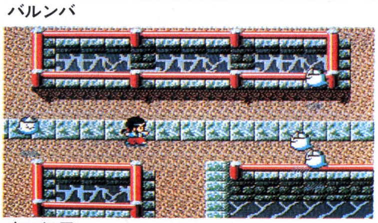
APR. CONTENTS

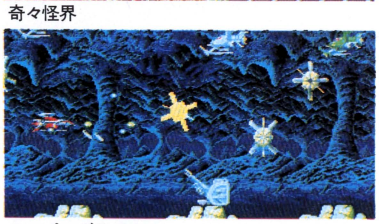
4月号目次
1990 ④ Vol.4 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR＋DA〕




スプラッターハウス


バルンバ


奇々怪界


スーパーダライアス


ゴールデンアックス


熱血高校ドッジボール部

付録

1

タッタカター！　ついに出ましたケッテー版!!　初心者からマニアまで、幅広いニーズにこたえるルート別攻略法が自慢です!!　全敵キャラデータ公開も◎だ!!

必殺㊠ルート極秘公開!!

源平討魔伝㊠攻略本

付録

2

最新情報満載

桃太郎チームホカホカ手づくり

㊖桃太郎新聞

オヒサー！　桃太郎チームが連載の「桃太郎伝達」を１号休んでまでネタ集めに走りまわり、３日寝ないで書きあげた手づくり新聞、それがこの特別付録だ。産地直送、近海ものでい、てやんでい。こちとら江戸っ子だ、持ってけドロボー!!

《GAME INDEX》

アイウエオ順

マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

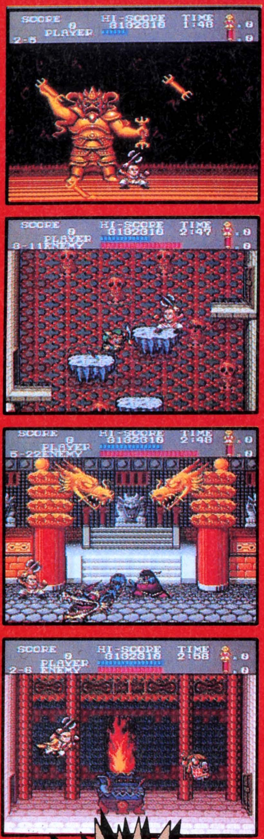
- CD-ROM
- Huカード（数字はメガ数）
- スーパーグラフィックス専用
- バックアップ対応

- RPG ロールプレイング
- STG シューティング
- ACT アクション
- AVG アドベンチャー
- SLG シミュレーション
- SPG スポーツ
- PZG パズル
- ETC その他

☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。

PC Engine

より スリリング な 興奮!



王林寺拳法の達人「李王(リー・オウン)」は、龍王に誘拐された子供達を助けるために今、立ち上がった。最強の敵、龍王を倒すためには王林寺拳法の究極の奥義「虎気功」を極めなければならない。次々と襲う敵、ステージ毎に行われる修行、数々の武器とアイテム、ゲームセンターを興奮させた傑作が装いも新たにPCエンジンでついに登場!



熱中的に発売中!

希望小売価格
¥6,700(税別)

© 1987 CAPCOM © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

さすがCD-ROM²

最新恐竜図解大事典

恐竜のことならこれさえあればもう完ぺき。
イラスト、写真、アニメーション、音と音楽。
CD-ROMでしか表現できない最新の
そして世界最大の恐竜百科辞典。

© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
© 1990 矢沢サイエンスオフィス

4月発売予定



CD-ROMマガジン ウルトラボックス

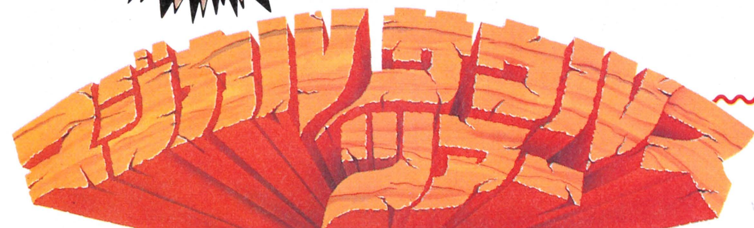
世界で最初?の本格的マガジン形式のCD-ROM総合エンターテイメント・ソフトがついに登場する。PCエンジン・ソフトの総合カタログ・データから気になるタレント情報、もちろん読者参加コーナーなど君が興味をもつ情報、内容が満載。今からワクワクして待ってて欲しい。



ULTRA BOX

創刊号4月発売予定

© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
© 1990 FUN PROJECT



めざすは何と1,000万$!

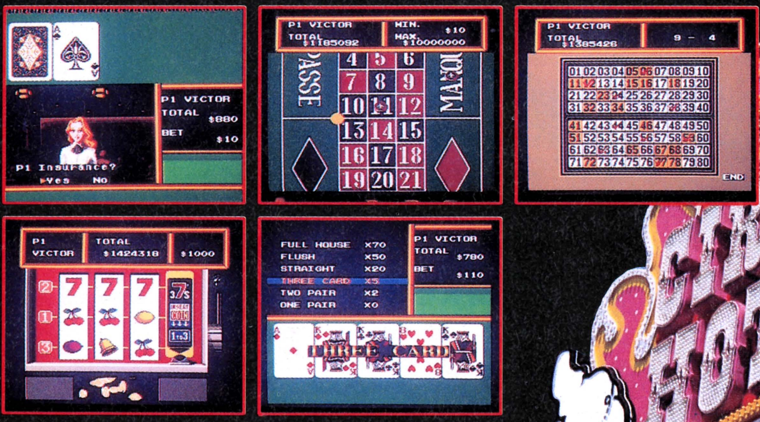
KING OF CASINO



キング・オブ・カジノ

3月23日発売予定
希望小売価格¥6,200(税別)

カジノで行われる代表的なゲーム5種類、ポーカー、ルーレット、キノ、
スロットマシン、ブラックジャックをまるで本当にラスベガスや
モナコのホテルに滞在してプレイしているかのごとく楽しめる
ちょっとアダルトな雰囲気のギャンブルゲームだ。
1000ドルを元金に君の腕と運で冷徹なディーラーなどと勝負して
目指すはなんと1000万ドル。
PCエンジン初の本格的ギャンブルゲームいよいよ登場！



© 1990 ALGORITHM INSTITUTE © 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

楽しさ異次元!! ROM ROM

またひとつ世界が広がる!!

CD-ROM²で気軽にカラオケ

PCエンジンCD-ROM²の機能ならではの新しい世界、それがカラオケです。
ゲームに飽きた時、仲間と楽しくパーティーをしたい時、
あるいはこっそり練習してみんなをあっといわせたい時、家族で盛り上がりたい時、
そんなときROM²カラオケがあればもっともっと楽しい。

お手持ちのラジカセ、ステレオセットあるいはROM²アンプがあれば
CDと同じデジタルサウンドとPCエンジンのあの楽しいグラフィックスによる
アニメーションや完ぺきな歌詞スクロールでカラオケが楽しめます。

ROM²アンプは日本電気ホームエレクトロニクス株式会社より
標準価格¥24,800(税別)で発売中です。

標準小売価格 4,800円(税別)





Vol.1「すてきにスタンダード」
■リフレインが叫んでる ■Sweet Dreams ■ダンディライオン～遅咲きのたんぽぽ～
■ANNIVERSARY～無限にCALLING YOU～ ■守ってあげたい ■さよならベイビー
■いとしのエリー ■勝手にシンドバッド ■ミス・ブランニュー・デイ ■みんなのうた

Vol.2「なっとくアイドル」
■パラダイス銀河 ■涙の太陽 ■Cherie ■VIRGIN EYES
■さよならを過ぎて ■CROSS TO YOU ■抱きしめてTONIGHT
■夢の中へ ■17才 ■LIAR

Vol.3「やっぱしバンド」
■Marionette ■目を閉じておいでよ ■SUMMER GAME ■歩いていこう
■TRAIN-TRAIN ■リゾ・ラバ(resort lovers) ■Vanity Angel
■DIAMONDS～ダイアモンド～ ■私は嵐 ■春夏秋冬

Vol.4「ちょいとおとな!?」
■すき ■とんぼ ■シングル・アゲイン ■青い風 ■Dance If You Want It
■WOMAN ■メインストリート ■Return to Myself～しない、しないナツ～
■I'm Dandy ■風のエオリア

Vol.5「カラオケ 幕の内」
■淋しい熱帯魚 ■愛が止まらない～Turn it into love～ ■TATTOO
■Missing ■嵐の素顔 ■黄砂に抱かれて ■世界でいちばん熱い夏
■人にやさしく ■青空 ■Runner

3月下旬より順次発売!

Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16



PC Engine

© SEGA 1987/アスミック1990

ASMIK
株式会社アスミック

POWER DRIFT
パワードリフト

速い(オソイ)者(モノ)勝(マケ)ち。

キミに課せられた使命は、9つのハードなレーシング・ステージをクリアすること。ライバルは全米から集まったスピード狂のバギー野郎11人。ヘヴィな悪路に加えて、ライバルたちの熾烈な妨害が待ちうけている。突き抜けるエキゾースト・ノート。吹きあがるバック・ファイアー。カウント・ダウンはもう始まっている。めざすはオールNo.1。キミはトップでぶっちぎれるか!?

90年4月スタート.!! 定価¥6,900(税別)

アスミックテレフォンサービス

☎03-235-5903(PCエンジンソフト)☎03-235-5619(ファミコンソフト)☎03-235-5902(メガドライブソフト)



PC Engine
君の心が禁猟区
北条司原作の超人気コミック
がＰＣエンジンに登場！
オリジナルストーリーに
よるハードボイルドア
クションゲームだ！
シティーハンター
CITY HUNTER
3月2日発売6,300円(税別)
SUNSOFT
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社
TEL(0587)55－3500
Ⓒ北条司/集英社・読売テレビ・サンライズ

追跡(チェイス)!NECアベニュー

ビッグゲームついにPCに登場!!

ロストワールド

NECアベニュー／発売日未定／価格未定　STG



NECアベニューの次なる移植作品は『ロストワールド』に決定！　どんなゲームになってPCエンジンに登場するのか、今から期待は高まるゾ！

操作感&グラフィックの、パーフェクト移植を期待!!

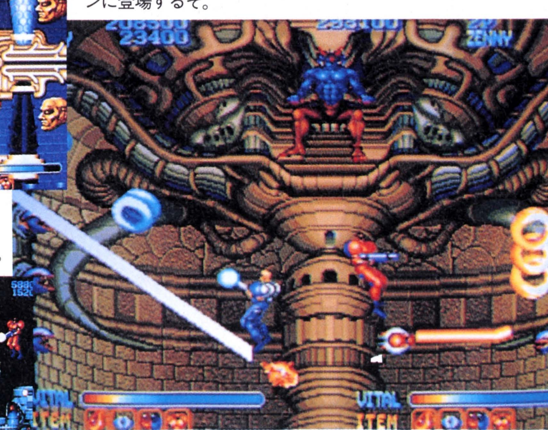
『ロストワールド』は、'88年にアーケード用のCPシステム第1弾としてカプコンから発売されたゲーム。グラフィックやデカキャラの迫力、サウンドのクオリティーもよかったが、なんといっても印象に残ったのは独自のスタイルを持つ"ローリングスイッチ"で操作するサテライトの存在。これによって、360度全方位の敵を相手にするという、究極のシューティングゲームは生まれたわけだ。

では、今回PCエンジンに移植するということで、どのようなことがポイントになるのか？

まず、ゲーム内容をどこまでオリジナルに近づけられるかということ。これは、『サイドアーム』の移植度を見ればわかるとおり、高水準の再現ができそうだ。それから2P同時プレイについてだが、なんとこれはSGで起ち上げたときのみできることになるらしいぞ。

今後の続報をお楽しみに！





⬅360度すべての方向から敵が出現する、一級品のA・STGがついにPCエンジンに登場するぞ。

⬇オリジナルの内容に、どれだけ近い移植ができるか今から楽しみ。



⬆敵の猛攻をかわしつつステージを突き進み、究極の敵"天帝バイオス"を倒すのだ!!

『ロストワールド』はこうなる！



NECアベニュー
多部田氏

今のところは、詳しい内容がはっきりしていないのでなんとも言えないんです。ただ、開発の上でオリジナルを忠実に移植するということで、ユーザーの方を安心させるものにしたいと思っています。

現行機種とSG両対応ソフトになるゾ

この『ロストワールド』は現行PCとSGの両方に対応するソフトなんだ。

ゲーム内容には違いはないんだけど、プレイヤー人数の部分にはっきりと違いが出てくる。現行PCで遊ぶ場合には『ロストワールド』は1P専用ソフトだけど、SGで遊べば2P同時プレイもできるようになる、というわけ。せっかくSGを買ったのに、その実力を発揮できなくて残念がっていたキミ！　これは朗報といえるよね。

©CAPCOM CO；LTD.1988　ＮＥＣアベニュー

こんなに登場!! 現行PC&SG両対応ソフト

NECアベニューがこれから発売するソフトには、現行PC&SG両対応のものが数多く登場してくるらしいぞ！

今のところ、両対応として決定公表されたのは『ロストワールド』の1作品。このゲームでは、内容自体は変わらず、同時プレイ参加人数に違いがでるらしいんだ。また、NECアベニューでは、『ダライアス』『アウトラン』『アフターバーナー』の3作品に関しても両対応を検討していくらしい。それぞれのゲームでどういう違いが出る予定なのかは、下の部分で確認してね。

ロストワールド



⬆左ページでも説明したとおり、このゲームは現行のPCエンジンではIP専用、SGでは2P同時プレイ可能になるんだ。

ダライアス

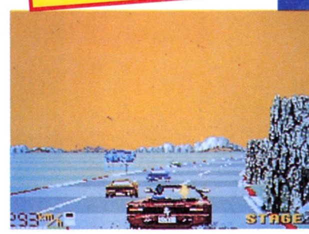


⬆『ロストワールド』と同じように、2P同時プレイなどの機能がつくかもね。

アフターバーナー



アウトラン



⬆このゲームでは、現行PCではどうしても出る多少のチラつきを、さらに少なくしてプレイできる。

⬅上の『アフターバーナー』と同じように、画面のクリアーさが現行PCよりSGは多少よくなる。

アナログジョイスティックもバッチリ対応するぜ！

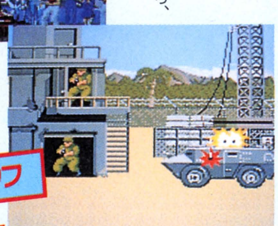
さらに、NECアベニューはアナログジョイスティック対応の作品を発表したぞ！ 『ロストワールド』『アウトラン』『オペレーションウルフ』『アフターバーナー』『サンダーブレード』の5つが対応予定の作品。現在開発中のコネクターと、アナログジョイスティックをPCエンジンにつなげて遊べばこれらのソフトは、ゲームの世界が広がりいちだんと面白くなるに違いないぞ!!

また、新たな情報によると、コネクターの規格はATARI仕様で、同じ規格のジョイパッド用にセレクトとランのスイッチもつくそうだぞ。

アウトラン



⬅ジョイスティックなら、微妙な操作で走れるね。



➡敵の出た方向へ、すぐ対応できるようになるのがうれしいぞ。

オペレーションウルフ

ロストワールド



アフターバーナー



⬅まさに戦闘機に乗っている気分に浸れること間違いなしだ。

サンダーブレード



⬆サテライトの操作もこれで簡単になるかな⁉

⬅ヘリの操縦は、微妙なタッチがポイントなのだ！

NECアベニュー発 最新ソフト状況

『スーパーダライアス』の発表で、技術の高さを再確認されたNECアベニュー。今後の発売予定ソフトにも、いちだんと期待がかけられるというものだね。

では、これからのソフトの最新情報をお伝えしちゃうぜ。HUカードのソフトでは、『オペレーションウルフ』『アウトラン』『アフターバーナー』などがそろそろ完成してきそう。『サンダーブレード』もそれに続くかたちで開発が進められているぞ。それから、CDロムでのゲームは『レインボーアイランド』『ヘルファイアー』になるそうだ。特に『レインボー～』は待ちに待ったタイトルだけにうれしいニュースだね。今後の新作情報からは目が離せないぞ！



⬅注目の移植ゲーム『ヘルファイアー』。CDでどうアレンジされるか？



➡待望の『レインボーアイランド』がCDロムになって登場するぞ。

©1986 1987 1987 1988 TAITO CORP. ©SEGA 1986 1987 1987

PRESENT

ヤッホー!! みんな元気してるかな? 寒い日がまだまだ続いてるけど、この寒さもあと少しのガマン。もうすぐ春がやってくるぞぉ。ワクワク。

SOFT

F1トリプルバトル

ヒューマン／発売中／¥6,300 SPG 3M

5名

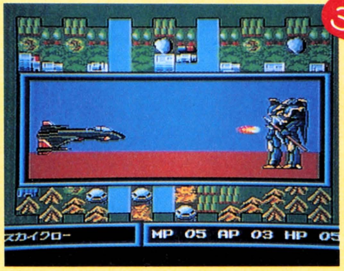


⬅F1ファンにはこたえられないマニアックなSPG。

ガイフレーム

メサイヤ／発売中／¥5,800 SLG 3M

3名



⬅ファンタジーとSFの世界が合体したSLGだ!!

コズミックファンタジー

日本テレネット／3月30日発売／¥6,780 RPG

5名

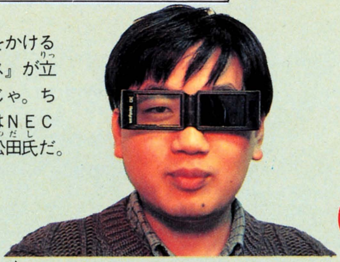


⬅ファン待望!! 待ちに待ったRPGである。

GOODS

『ダライアス』3Dメガネ

提供／NECアベニュー



50名

➡このメガネをかけると、『ダライアス』が立体に見えるのじゃ。ちなみにモデルはNECアベニューの松田氏だ。

「天と地と」お守り

提供／角川書店

30名



⬅見るからにご利益がありそうな、映画「天と地と」のお守りである。

転職カードゲーム「デューダ」

提供／二見書房 ©学生援護会



10名

➡友だちと遊ぶなら、ケッコウこれがおもしろい。ゲームのあい間に楽しんでみてね。

「天と地と」ウォッチ

提供／角川書店

20名



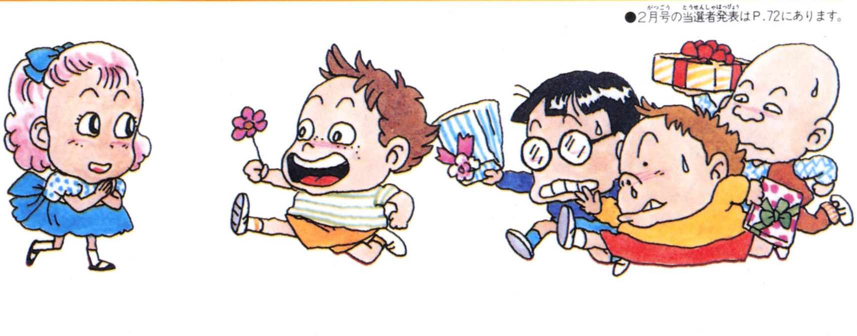
⬆おぉ!! カッコイイぜ!! これも映画「天と地と」の時計である。友だちに差がつくぜ!!

●2月号の当選者発表はP.72にあります。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の、キミが希望するプレゼントを明記して、㊙PCエンジン編集部まで送ってね!!

アンケートの答えと、プレゼントの当落は、まったく関係ないから、正直に答えてね。しめ切りは、3月29日(当日消印有効)。切手も忘れずに貼ってね。



 イラスト／杉山真理

New Soft Times

ニューソフトタイムス

あれも出るしこれも出る。全部まとめて、
バリバリバリバリっと新作マシンガン速報だ!!



今後も楽しみ楽しみ 充実のPCエンジン

これまで、シューティングやアクションが主流だったPCエンジン。春の訪れとともに、ロールプレイングやアドベンチャー、パズルなどのジャンルも充実し始めてきたぞ。

CD-ROM^{2}システム、バックアップユニットなどのハード面の充実と、それを限界まで使い切ろうとするソフトハウス各社の努力が、ますます多様なジャンルで、ますますクオリティーの高いゲームを生み出してくれるだろう。PCエンジンもいよいよ成熟期に入ったといえるんじゃないかな。今後も、大いに期待しようぜ！

イラスト／中沢数宣

お楽しみは、いよいよこれから！

スプラッターハウス

ナムコ／4月3日発売／¥6,800

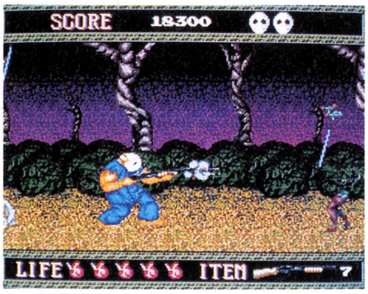
ACT 4M

次つぎと迫る新たな恐怖！　この悪夢、いったいいつになったら終わるのか!?　ますます盛り上がるホラーアクションを、前号に続いて紹介していくぞ。



まずは攻撃のおさらいだぜっ！

マスクをかぶった主人公・リックの攻撃パターンは、パワフル&ダイナミック。通常のパンチやキックもさることながら、武器を持たせるとさらにスゴイ！　ホラー映画の痛快スプラッターシーンが気軽に味わえてしまうってぇもんだ。まずはとにかく、この「ワザの快感」にひたってほしい。

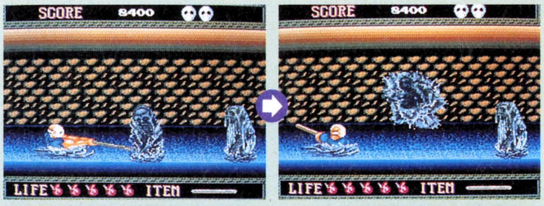


⬅銃を使ってゾンビの頭をふっ飛ばせ！　残り弾数に気をつけろ。

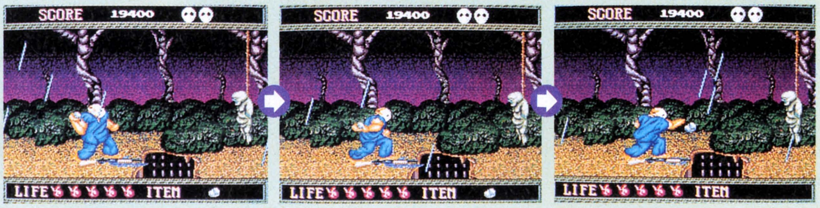
武器攻撃を連続パターンで公開！

武器にもいろいろあるワケで、持って敵をぶん殴るものから、投げつけるものまでいろいろ。リックの攻撃パターンと、敵のやられ方にも注目ね。

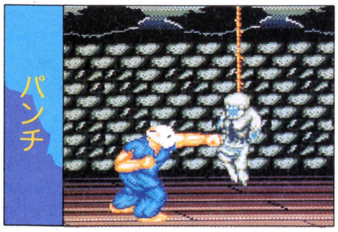
角材



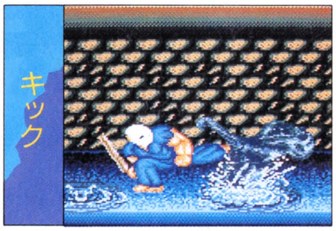
石



これがリックの基本ワザだ！



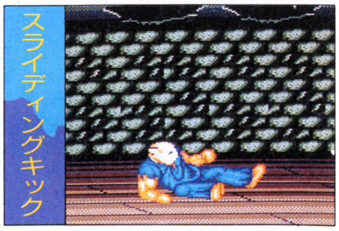
⬆素手でグシャっと殴る。崩れ落ちるモンスターがイイ味出してるのだ。



⬆必殺のケリを１発！　ジャンプと併用することだってできるぞ。



⬆直立姿勢からはもちろん、しゃがみながらジャンプという器用なこともできる。



⬆肉弾戦で最強のワザ。通常の攻撃の２倍のダメージを与えることができるぞ！。

©(株)ナムコ　イラスト／薄葉士郎

舞台は屋敷の本館へ



STAGE4 本館の入口へ突入する!!

これまでのシーンは、ここへたどり着くための過程にすぎなかったのだ。本当の恐怖はこれから始まる。

屋敷の入口には多くのモンスターやトラップが、侵入者に襲いかかろうと、手ぐすね引いて待ちうけている。

ただモンスターをぶちのめしてズカズカと進むだけではダメで、いよいよアクションとしてのコントロールが重要になってくるぞ。敵の動きも巧妙になってくるので注意したい。

そしてこの面もまた、次なる恐怖への前兆だったのであった……！



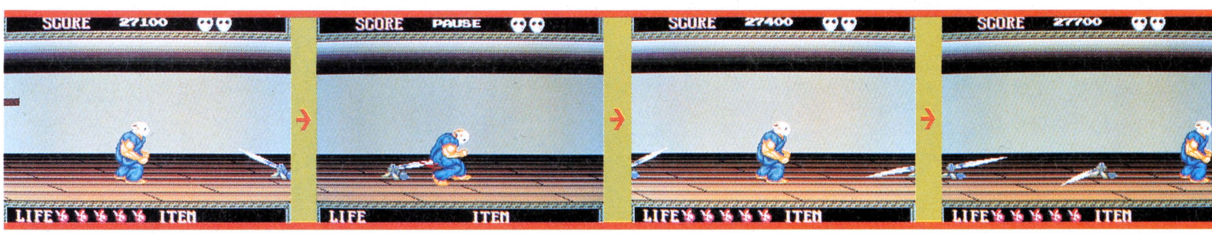
⬆壁にかかっているモリを手に取って、ゾンビ目がけて投げつけろ！　穴に落ちないよう注意して。



⬆これが一部で熱狂的支持を得ている「プリチーな赤ちゃん・ノブー」。ヘコヘコと床をはってくる。

ジャンプでかわせ

回転する刃物が並ぶシーン。タイミングを見切って慎重に進むしかない！



⬆前方に見えてきた回転ナイフ。「なーに楽勝さ」と侮っていると……。

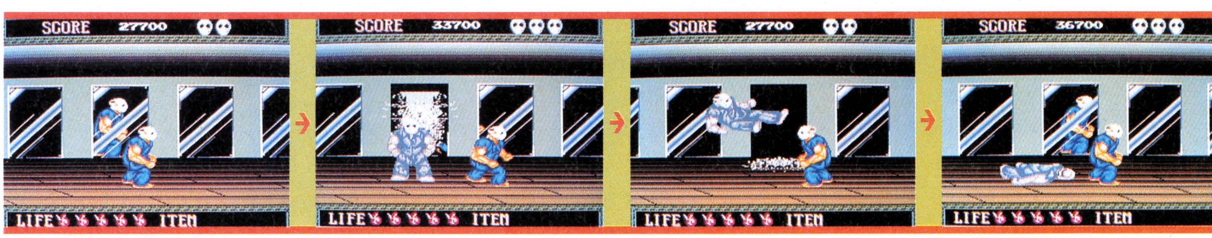
⬆「ＯＵＣＨ！」とこーゆーことに。やはり慎重さが第一だ。

⬆２つのナイフにはさまれたところ。進むタイミングを見切れ！

⬆はいっ、なんとか突破しましたねー。いざ、次の部屋へ！

ミラーリック

鏡の間を歩いていると、いきなりガシャーン！　と出現。手強いぞっ!!



⬆鏡がたくさんある不思議な部屋だ。でっけー床屋さんにでも来たみたい!?

⬆……などとアホなことを言ってたら!!　イッツ・ショッキング!!

⬆攻撃パターンまで本物のリックと同じ。アクションを鍛えとかにゃ苦戦!!

⬆「悪い夢だった……」と先へ進む。しかし悪夢はまだ終わらない。

逆さ十字架

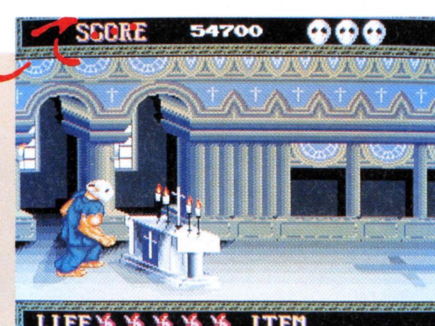
ステージボスはこいつだ。本体は逆さ十字架で、この周囲をいくつもの生首が回っている。黄金のナタを使って、弱点を攻めるのだ！　でもまず近づくのが大変だったりする……。



⬅リックの頭上で飛び回る本体。生首が突然宙に現れ、襲いかかってくる。

➡本体の中心部の逆さ十字架が弱点だ。ここを徹底的に攻めろ!!黄金のナタを使ってぶちのめせ。

そして



⬆礼拝堂に光が差し込み、パイプオルガンの音色が響く。まるで「嵐の前の静けさ」を物語るかのように……。

STAGE5 戦りつの本館中央部だ!!

このゲームのメインディッシュともいえるのが、この面だろう。全編を通じてもっとも長く、シーン数も多い。敵もこれまでの連中に加えて、次から次へと新手が登場する。

シーンによってはルートを選択できるようになっていて、それぞれちがう展開が待ちうけているぞ。これはあちこち回ってみるしかないだろうな、うん。

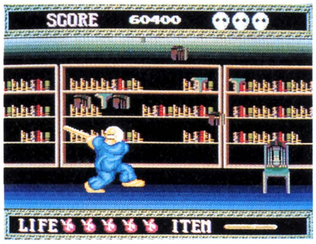
先へ進めば進むほど、謎と恐怖は深まるばかり。その試練を乗り越えた末に待っているのは、恋人ジェニファーとの再会なのだ！意地でもがんばるしかないぜっ！

1 書斎で襲いかかるイス軍団！

最初の部屋は、本棚がズラリと並んでいる。この本が襲ってくる……とかいうことはないのだが、部屋の中にあるイスが飛びかかってくるのだ。角材でバシバシぶっ壊して、先へ進んでいこう。まあ、どうってことはないシーンですな。



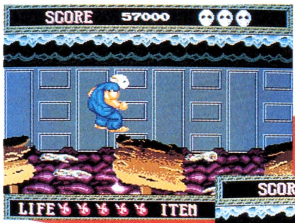
⬆角材を持って進むリック。おーっと、イスが正面から襲ってきたあ！



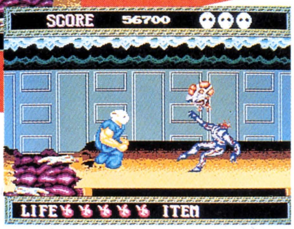
⬆フルスイングで思いっきりコナゴナにしてあげよう。すぐ次のが控えている。

2 おゲレツなオテテをかわして進め

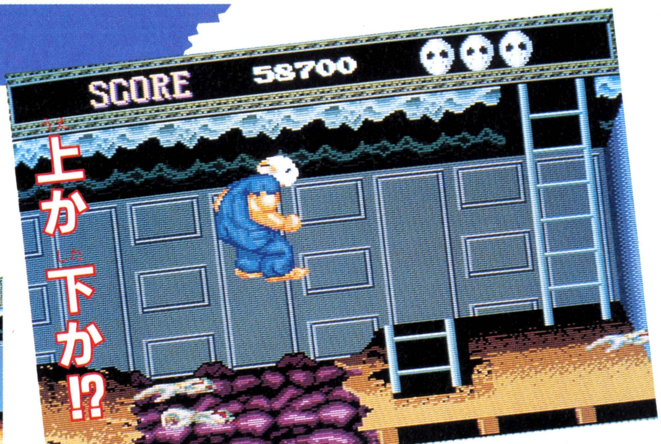
お次のシーンはここだ。崩れた床と床の間には、虫のようにうごめく「手」の海がある。ここに落ちないように進むのだが、床が斜面になっていて、しかもよく滑るんだな、これが！また、ときどき飛びはねるオテテもいるので注意したい。こいつは「おゲレツなしぐさ」をするので、すぐわかるヨ。



⬅こんな感じで足場を渡っていくのだ。飛びはねるオテテはパンチでやっつけられるぞ。



➡またまた出てきたトップヘビー。胴体が滅ぶと、頭が飛んでくるので注意せよ。



⬆ハシゴが2つ。どこにどんな敵やトラップが待つかはお楽しみ!?

3 あやつりゾンビの大行進

この部屋で襲いかかるのは、本家本元、映画でもおなじみのゾンビ。ボロボロの服をまとって、のそーっと向かってくる。

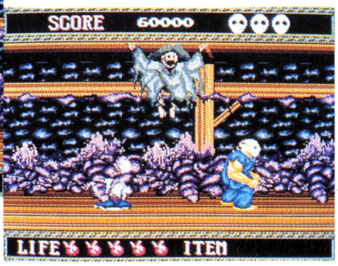
じつはこのゾンビどもをあやつる「マスターデッド」というのがいて、一度倒されたゾンビはこいつのひと声（べつに声は出さないけど）で一斉に復活してしまうのだ。つまりマスターデッドを倒さないことには、どうしようもないというワケ。

このステージの関門の1つとなるシーンだろう。



⬆歩み寄ってくるゾンビたち。空中に浮かぶボロ布みたいなのがマスターデッド。

⬇マスターデッドのかけ声とともに、倒したはずのゾンビが起きあがる!!

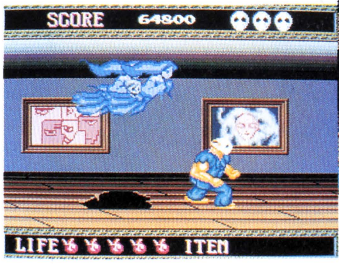


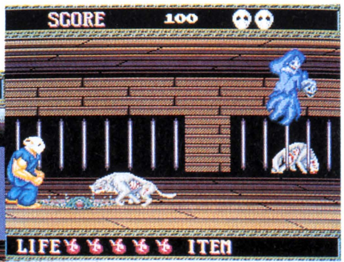
4 ジョーカーには頭上注意

リックの頭上を飛び回り、どこからかシャレコウベを拾ってきてはリックの頭上に落とす「ジョーカー」。見た目はかわいいけど、やることは陰険なのだ。うーむ。殴って倒してもべつにいーんだけど、倒したときのリアクションがなんか哀れでねェ……。そんなのかまわねーや、という冷酷なお方（わはは……）は、まーご遠慮なくドーゾ、ということで。

壁に額のかかったシーンでは、絵に描かれた顔がヒョロロ〜っと襲ってくる1コマも……。

⬇チョロチョロと上を飛び回るジョーカー。額の絵がブキミ。



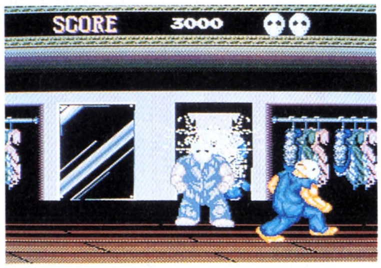


⬆3面にいたワンちゃんがここでも登場。ジョーカーは右端で爆撃をやっている。

5 ミラーリック再び登場！

ドレッサールームのような部屋。奥には洋服がたくさんかかっているが、長いこと使われていない様子だ(まさかゾンビが着るわきゃねーし)。

ここにも大きな鏡がいくつかある……ということは！　やはり出てきたミラーリック!!　うーむ、まさに宿命のライバルだ!?



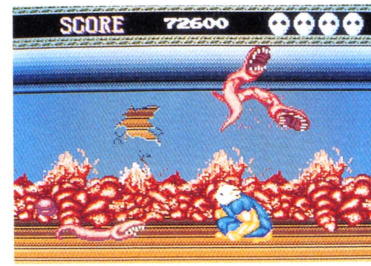
⬆うおーっ、また出てきたぜっ！　4面のオレサマとはひと味ちがうぜ（同じだったりして……）。

6 またまたボディイーター

これはこれは、1面以来のごぶさた。ボディイーターの皆さんである。

今回は長い廊下にひしめき合っていて、進行方向の前から後ろから飛びかかってくるのだ。やみくもに強行突破を図るよりは、慎重に進んでいったほうがいいと思うぞ。

シーンは2種類ある。



⬆ここらへんは食いモンが良いのか、ひときわイキが良くなっているような気がする。

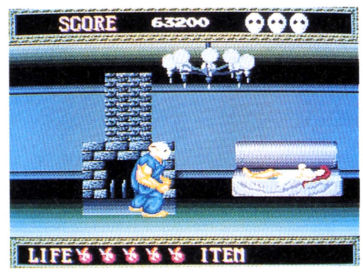
ジェニファーとの再会。喜びもつかの間…！

やっとの思いでたどり着いた、屋敷のいちばん奥。そしてそこには、いとしのジェニファーの姿が！

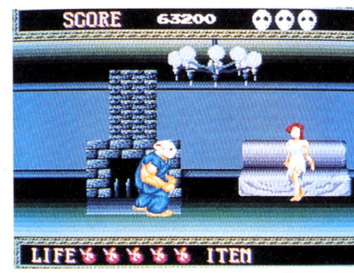
見つめ合い、喜ぶ2人。しかし次の瞬間、それは悲劇へと変わった。ジェニファーはリックの目の前で、おぞましい怪物へと姿を変えていったのだ……!!



⬆ソファの周りにモンスターが群がっている。いったい何が……!?



⬆リックの姿を見て、ヤツらは逃げだした。そしてそこにいたのは！

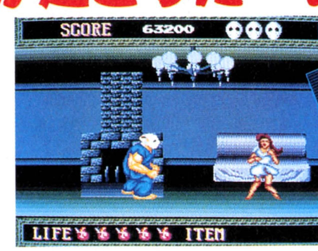


⬆ああいとしのジェニファー！　捜したよぉ、よかったよかった……。

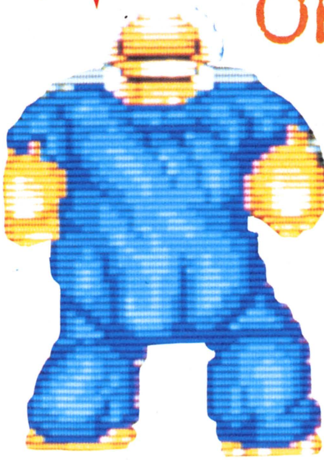
そのとき！

予期せぬことが起こった…!!











⬆変身し襲いかかるジェニファー。一体どんな展開が待っているのか!?

WRITER'S NOTE

今回紹介した4・5面は、『スプラッターハウス』の全編中、もっとも味のある場面が多出するところではないかと思う。さまざまな種類のゾンビが登場し、多種多様な演出を見せてくれる。

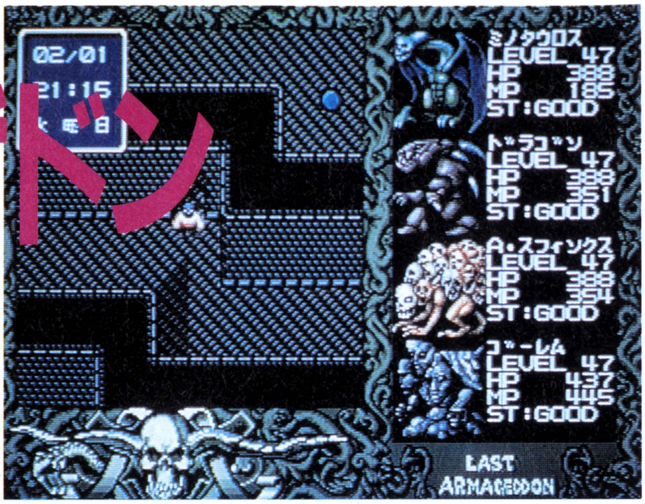
いちばん衝撃的だったのが、ミラーリック。いきなり鏡を突き破って出てくるこいつには、驚かないほうがおかしい。

あとはジェニファーの変身もショッキングであった…。運命とは残酷なものだ。こういうタイプのシナリオは、かつてなかったから。　（図）

究極の本格RPG、ついに移植決定！

ラストハルマゲドン

ブレイングレイ／発売日未定／価格未定　RPG



熱狂的ファンが多く、移植人気投票でも常に上位をキープしてきたこのゲーム。いよいよPCに登場だ!! 魔族と呼ばれるモンスターと屈強の異星体との戦いが、いま始まる。

異星体と戦い、地表の謎を解明せよ!!

ある星での人類滅亡後の物語

人類が滅び、地上の生物もすべて土と化したある星。その荒涼とした大地に魔族と呼ばれる異形の生物が現れた。彼らはもともと地表に住んでいたが、何らかの理由で地底(魔界)に移住し、地底に君臨していた。地上の災厄を逃れた魔族たちは、人類が滅んだことを知った今、地の底から帰ってきた。

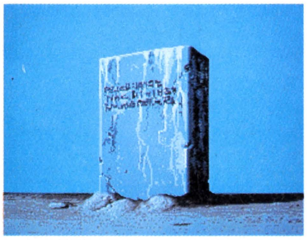
魔族たちは、調査の結果、地上の環境の変化を知った。月に一度、「サルバンの破砕日」という異常現象が地表を襲うのだ。

地表復帰を切望する魔族は地表調査を続けるうち、異星体の来襲を受けた。

大地獲得のために

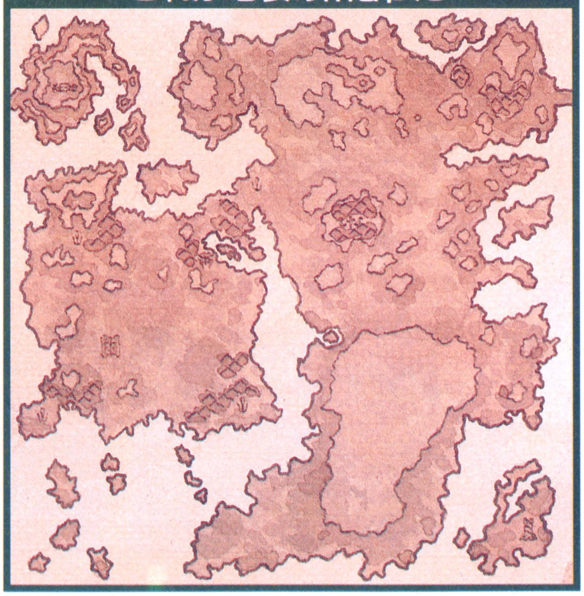
異星体は植民星となることを魔族に求めた。地表にはメッセージをいただく謎の石板が存在することも判明した。

屈強の異星体、過酷な環境、石板の存在…。魔族は協議の末、大地獲得のために異星体と戦い、地表の謎を解明する調査隊を派遣することを決定し、12種の猛者たちは出発した。



⬆この石板は地表に108個ある。そのすべてに触らなければゲームは進まない。

これが地表のmapだ

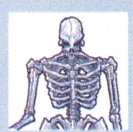
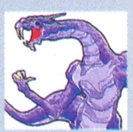


⬅プレイヤーは、まず、この地表の世界の探索に出発することになる。この世界に108個の石板が存在する。ひとつひとつに謎のメッセージが記されているぞ。

主人公はモンスター 12種を3パーティーに

このゲームは、まずパーティーの編成をする必要がある。12種族を3つのパーティーに振り分けるわけだが、各モンスターは活動できる環境が決まっていて、昼型・夜型・サルバンの破砕日型と分かれる。この活動型を基本に、あとは、各モンスターの特性を重視してパーティーを組もう。ここで、マイキャラとなる各モンスターを紹介しよう。

モンスター紹介

ガーゴイル	ゴブリン	オーク	ドラゴンニュート	スケルトン	ジャイアント・スネーク
					
飛行能力を備えた夜間型。	ワナ外しの特性を備える。	特殊能力のないファイター型。	飛行能力あり。随時活動型。	道具作成の特性がある。	毒を受けない。随時活動型。
ゴーレム	**サイクロプス**	**ハーピィ**	**スライム**	**アンドロ・スフィンクス**	**ミノタウロス**
					
サルバンの破砕日に活動する。	記憶力、千里眼など便利。	飛行能力あり。武器を使えない。	武器防御の特性を備える。	破砕日型モンスター。	武器、防具作成の特性を持つ。

©ブレイングレイ　イラスト／まみや なつき

モンスターは戦い、成長し、合体し、アイテムまで作るのだ

❶各パラメーターに経験値あり

モンスターの個々の性質は7つのパラメーター（体力、魔力、功撃力、防御力、気力、悪運、敏捷性）で表され、そのそれぞれにレベルと経験値がある。この経験値は、戦い方によって上がるパラメーターが決まっている。

❷魔法もレベルアップ！

魔法は基本的に33種あり、種族と魔法のレベルによって覚えるものが決まっているが、そのうち28種は、モンスターの魔法のレベルに対応して成長していく。成長につれて名前も変化するため、164の名とつき合うぞ。

❸第3の力・特殊能力

魔法、武器・防具に次ぐ第3の力として特殊能力がある。この能力はオークとゴブリン以外の種族が有し、攻撃型と防御型に分かれ、ランクアップしていく。特殊能力は何の消費もせず無制限に使えるが、デメリットもある。

❹武器・防具は自分で作る

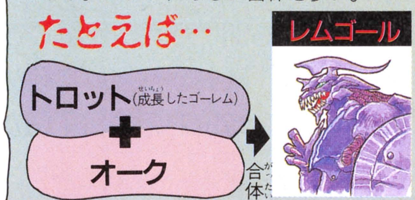
武器・防具は、敵を倒して得られるジンをもとにして、武器・防具作成の特性を持つ種族が作る。



⬅この剣のように、見つけるものもある。

合体して進化する

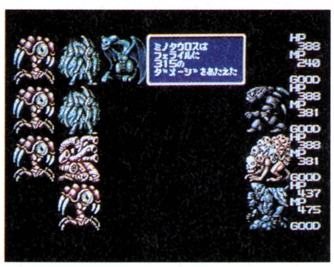
個々のモンスターは、レベルアップすると、その形態を変化させていく。さらに、レベルアップしたモンスター同士を合体させることによって、相手の特徴を取り込み、さらに優れたモンスターに進化することができる。メリットのない合体も多い。



キャラの個性を生かして戦え

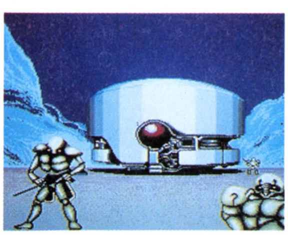
敵は最大4匹×前後2列で出現

戦闘はコマンド選択式。こちらのモンスター4匹に対し、異星人は、4×2列の最大8匹で出現する。接近戦で戦うか、魔法を使うか、特殊攻撃で攻めるかなど、各モンスターの特性を生かしつつ、さらに各パラメーターを平均的にレベルアップさせるように気を配りながら、上手に戦うことが必要だ。



⬅これが戦闘シーンだ。魔法を使ったりするとヴィジュアルだ。

植民星となることを求める異星体



➡異星体の宇宙船だ。ここでも重要アイテムを拾うのだ。

敵は150種にものぼる

モンスターたちに宣戦布告を発した異星体は、全部で150種。毒を持っていたり、石化攻撃をしかけてきたりと、敵も個性的だ。なお、敵を倒して得られるジンは、プレイヤーの戦い方によって差異が出るぞ。

敵の一部を紹介しよう

今回は、150種すべてを紹介することができないので、ほんの少しだけ、異星体を紹介しよう。



キュアー
催眠攻撃の特性を持つ。宇宙船のエリアをはじめ、幅広く地表に出没する。最初はイヤな敵。



デグボリカ
宇宙船の中だけに出現するモンスター。特性として発狂攻撃を持っている点がイヤラシイ。



ウィザード（♂）
ファンタジーランドという所に出現する、魔術師ロボット。石化攻撃を持っている。

アイテムも盛りだくさん

そのほとんどは作ってしまうぞ

このゲームに町や店はない。武器、防具を含むアイテム類は、そのほとんどを、武器、防具作成や、道具作成の特性を持つモンスターがジンをもとに作り出すのだ。武器、防具以外のアイテムは全部で81種。治療用、防御用、攻撃用の他にエイリアンからしか得られない特殊なものもある。ほんの一部を紹介しよう。

こんなアイテムが登場する

マルタの爪
攻撃用のアイテム。敵を発狂状態にする。80ジンで作成。



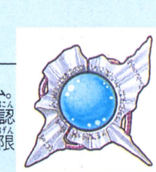
ドエムの石
防御用アイテム。石化の防御アイテム。確実に防御できる。



アベルの冠
治療用アイテム。マヒの治療アイテム。240ジンで作成。



世界球
特殊アイテム。現在位置を確認できる。無制限に使える。



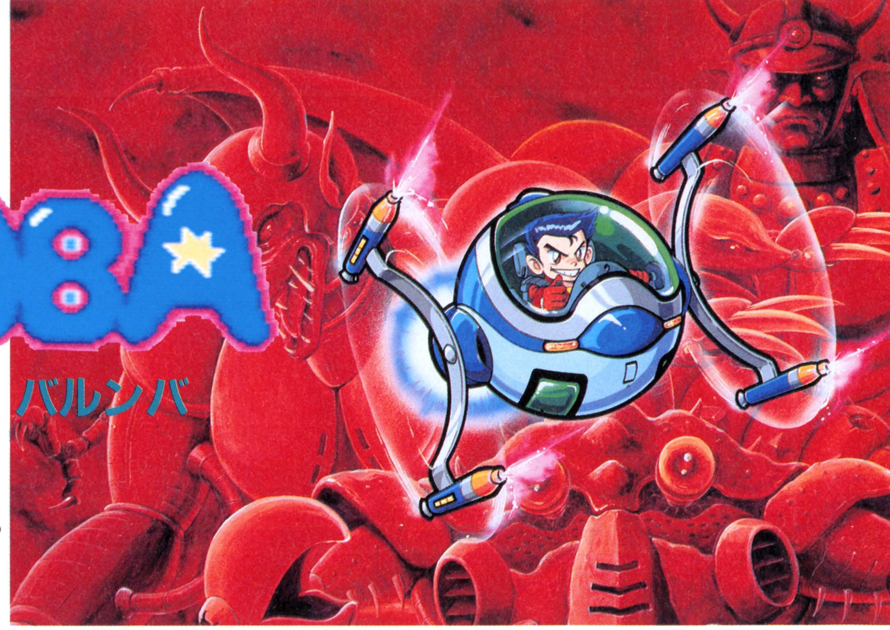
WRITER'S NOTE

本物志向のRPGファンには、こたえられないゲームがついにPCに移植されることになりました。パソコンを持っていないまゆりんとしては、とにかくワクワク。きっと、編集部内でこの移植をもっとも喜んでいるのは、この私に違いありません。なぜなら、編集部内でパソコンを持っていないのは、まゆりんくらいしかいないからです。(まゆりん)

砲台も頭も回転させにゃ！

BARUNBA

ナムコ／4月27日発売／￥6,800　STG　4M



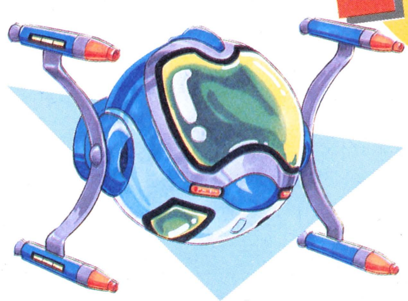
バルンバ

縦・横・斜め、360°方向に画面がスクロール。ついでに自機も360°方向に攻撃できてしまう。さらにさらに、敵も縦横無尽に攻めてくる！超ユニークな全方位対応型STGだ。

謎の最終兵器を破壊すべくジェームス飛田クン活躍！

西暦1999年、飛田源二郎博士は論文「反重力の可能性」を発表し、その研究を息子・ヘンリーにゆだねた。そして2013年、ヘンリー飛田は反重力システムを発明、さっそく同システムを利用した有人飛行艇「バルーンフライヤー」の開発に取り組み、5年の歳月を費やして完成させたのだ。

さらにまた5年後。Dr.ドッペルの起こした内乱に対抗すべく、バルーンフライヤーは戦闘機「バルンバ」として改造されたのだった!!



パイロット

ジェームス飛田



バルンバ

世界初の反重力有人飛行艇を武装化したもので、操縦者は独特の飛行カンを要求される。ジェームス飛田はその貴重なパイロットだ。

回転砲台を使いこなせ

バルンバの砲台は、左右に360°自由に回転させることができる。これをうまく使いこなせるかどうかが、このゲームの重要なポイントになるってワケ。

敵の出現方向に合わせて、すぐに対応ができるようにしなきゃ、先のステージを見るのはツライものがあるゾ。



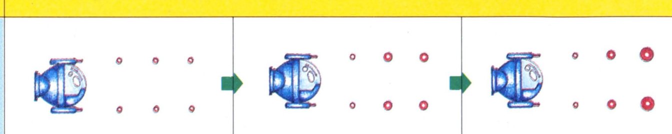
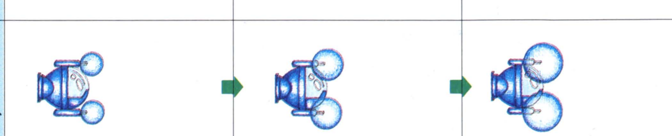
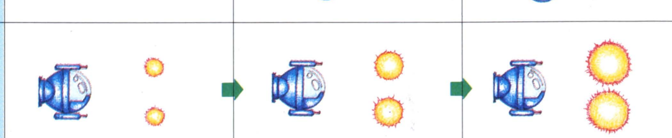
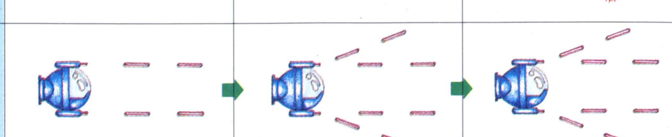
⬅敵の出現方向と自分の位置関係を把握しよう！

パワーUP

武器はバルカン砲、シールド、ナパーム弾、レーザーの4種類が標準装備されている。アイテムを取ると攻撃力がアップするが、特定の武器をある程度使うとパワーダウンしてしまうので注意したい。定期的にエサをあげなきゃダメなのね。



⬅赤色の敵はエネルギーボールを持っているぞ。おっと、大群が来た！　これはオイシイ！

アイテム	効力	こんなふうにパワーアップ!!
V	バルカン 連射性・速射性にすぐれた、もっともノーマルな武器。	
S	シールド 敵や敵弾からマイシップをガードでき、発射も可能。	
N	ナパーム 発射したあと、爆発地点を操作で決定可。背景を貫通する。	
L	レーザー 連射はイマイチだが敵を貫通。広域の敵にも有効だ。	

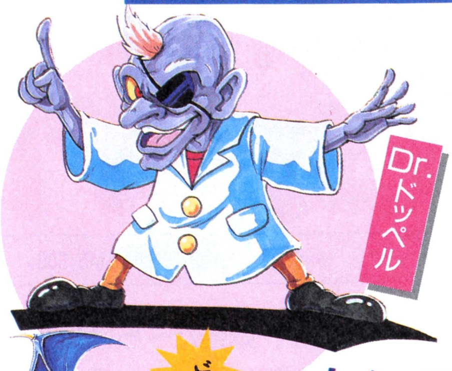
©1989 ZAP CORP.　NAMCO LTD.　イラスト／松井良子

Dr.ドッペルの野望を打ち砕くのだ！

Dr.ドッペルによるクーデターが発覚したのは、2022年のこと。政府軍は鎮圧に失敗し、日本は内乱状態におちいった。そして、謎の最終兵器が完成されたのは、その翌年である。バルンバの任務は、これを破壊することだ。

さて、ゲームは5ステージ構成で、さっきも書いたように縦横無尽のスクロールが展開する。マイシップはライフ制になっており、5つあるライフゲージがすべてなくなると、ゲームオーバーだ。特定の敵が出す「ライフ回復」のアイテムがあるので、これは取り逃さないようにしたい。

各ステージには中ボス、大ボスが待っているぞ。ナメてかからぬよーに！



STAGE 1 フロートアイランド

浮遊大陸の面だ。反重力システムの完成によって、土地問題は解消され、不動産事情も変わった。

この面は陸地のスキ間を敵が飛んできたり、地上から弾を撃ってきたりする。回転砲台の機能を、さっそくフルに使うべき面なのだぞ。

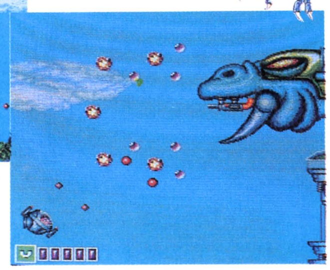
隕石が降ってきたり、巨大艦の噴射の間を抜けたりと、ちょっとした試練もあるのだ。





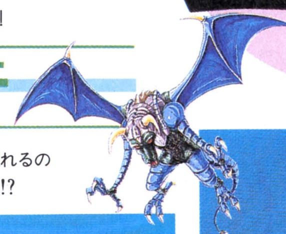
⬅上から隕石がバラバラと降ってくる。シールドを使って耐えるか、それとも撃ちまくるか!?

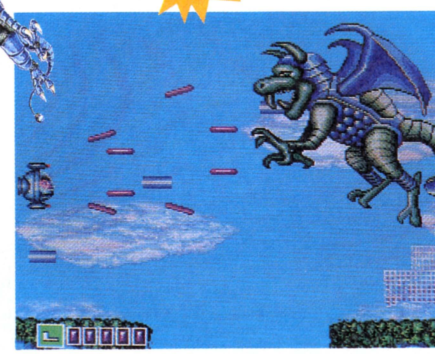
⬅障害物に隠れるのも作戦の1つ!?



⬆中ボスだ。バラまかれる弾をよけながら弱点をたたけ！　レーザーも撃つぞ。

ボス マタンゴ





⬆弱点はなんとシッポの先。ときどき突っこんでくるので、動きのパターンを覚えないと苦しい!?

STAGE 2 レイク

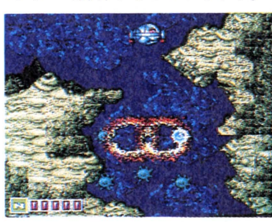
お次は湖の面。浮力がかかっていて、黙っているとどんどん湖面（上）へ浮かんでいってしまうので、少々クセのある面だ。

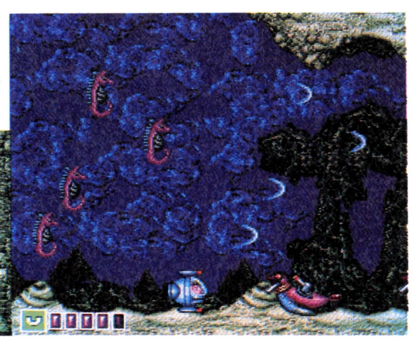
最初は湖底に潜っていくシーンから始まって、ずっと湖底を進むシーンへと続く。敵は前後から、そして下から攻めてくるぞ。

コントロール感覚に慣れないと、苦戦するかもね。

➡こんなときこそ砲台を回転させて一斉掃射しかない!?

⬇タテ穴を下りていく。浮力がかかるので操作がちとツライかな。





STAGE 3 マウンテン

山岳地帯の面だ。山並みに沿って、縦横無尽にスクロールが展開するのだぞ。

山の表面には敵がゾロゾロ。砲台なんかもたくさんあったりして、確実につぶさないと地獄を見そう。

空中物も見ごたえ&手ごたえのあるヤツらが出現してくるので、雪山の厳しさに加えて、突破するのも厳しいとか!?



⬅山のラインに沿って、スクロールが展開するぞ。

⬇ライオンヘッドが左から登場！　下をくぐって逃げる。



WRITER'S NOTE

あらゆる方向に撃てる、そしてスクロールするという奇抜なアイデアが楽しい。さらにそのアイデアだけにとどまらず、敵と地形との兼ね合わせによって、戦略的にゲームを進めていくことが重要になっている。

シューティングの楽しさの要素というと「撃つ快感」と「よけるスリル」の2つが原点になるだろう。(パワーアップというのは「撃つ」ことの付加価値的なものだと思うので)。これにさらに個性を加えるとなると、与えられた条件に対してどう挑戦するか——といった「戦略性」になるのではないだろうか。そういった意味で、このゲームには「こだわり」が見られると思うのである。

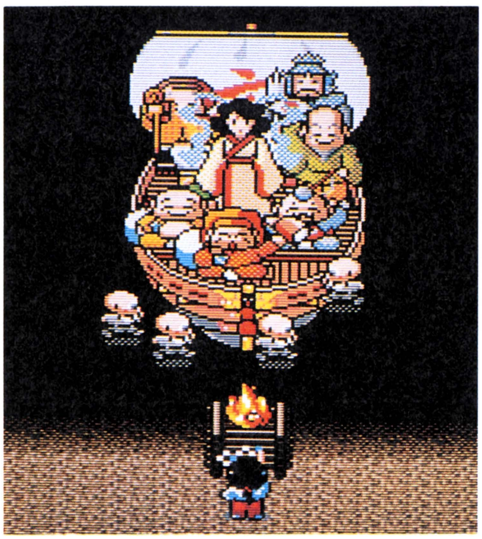
スコアが設定されていないというのも、新たな価値を見い出そうという動きとして解釈していいのでは？　(囚)

奇々怪界

タイトー／3月27日発売／¥6,600　ACT　STG　3M



奇怪カイカイ、妖怪だ〜らけの『奇々怪界』がPCエンジンで復活！　かわいい巫女さんの〝小夜ちゃん〟が霊力パワー全開で妖怪退治をしちゃう痛快ACTなのだ！　〝小夜ちゃん〟ファンでなくても、バッチリ楽しめるぞ！



七福神たちを救い出せ!!

幸福をもたらすといわれる七福神。その七福神たちが妖怪にさらわれ、封印されてしまったからたいへんだ。そこで悪霊を退治できる能力を持った巫女、〝小夜ちゃん〟が七福神を救出しに行くことになった。しかし七福神の封印を解くためには、封印を守っている親玉妖怪たちを倒さなくちゃならないんだ。はたして、〝小夜ちゃん〟は七福神を見事に救い出すことができるのか？　それはキミのウデしだいだ。

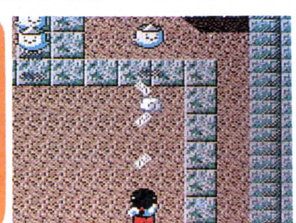


⬆各面のボスを倒すと、白い煙とともに七福神が復活するのだ。

おはらい棒とおふだで妖怪退治

小夜ちゃんの武器はおはらい棒とおふだの２つだけ。でも、妖怪相手には、どちらも強力な武器なんだ。まずはおはらい棒、これは近くに寄ってきた妖怪をはじきとばすことができるんだ。そして遠くにいるヤツにはおふだ。最初はあまり遠くへ飛ばないけど、アイテムを取ってパワーアップすれば、遠くの敵も倒せるようになるんだ。

おふだ



⬅エイヤッ、と投げて妖怪をやっつけるおふだ。アイテムを取ればパワーアップ！

おはらい棒



⬅近くに寄ってきた妖怪をはらいしちゃうのだ。飛んでくときの妖怪が笑える。

アイテムは重要だぞ

小夜ちゃんを助けるアイテムは、全部で10プラス１。敵を倒したり、決まった場所をおふだでうつと出現する。このゲームはパワーアップがポイント。アイテムの出る位置をバッチリマスターすることが、クリアへの道だ。

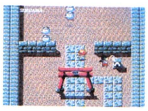
種類	アイテム	効果
パワーアップおふだ	青	１個取るごとに射程距離が長くなっていく。
パワーアップおふだ	赤	これを取ると、おふだが敵を貫通する。
パワーアップおふだ	黄	おふだが大きくなって、当たりやすくなる。
パワーアップおふだ	2枚	おふだのスピードがアップするだ。
水晶玉	青	Ⅰ＋Ⅱで、敵の動きを一定時間ストップ。
水晶玉	黄	Ⅰ＋Ⅱで、画面内の敵を全滅させる。
水晶玉	赤	取った時点から、一定時間無敵になるぞ。
その他	1UP	これを取ると小夜ちゃんが１人増える。
その他	カギ	親玉妖怪のいる部屋へ入るためのカギだ。
その他	おにぎり	ボーナス点。１個につき2000点加算される。

©1986 1990 TAITO CORP.

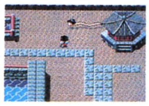
妖怪いっぱい、名場面もいっぱいなのだ!!

シーン1 [じっくりパワーアップできる]

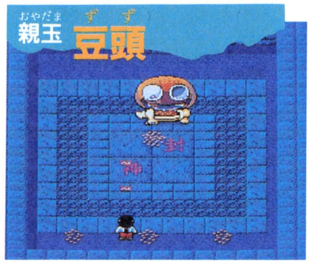
最初の面だけに敵も弱い。ここでしっかりとパワーアップしておこう。



➡六角堂のろくろ首をやっつけろ。



⬅灯ろうにアイテムが隠されている。



⬅ざるの中のあずきを投げて攻撃してくる。

シーン2 [からかさが初登場]

この面から登場するからかさは、しばらくすると小夜ちゃんにつっこんでくる。



➡橋から落ちるとおぼれちゃうよ。



⬅ちょうちんオバケの火に注意。



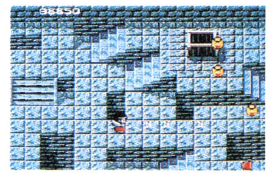
⬅左右の手から、カミナリを出す雷電王。なかなか手ごわい。

シーン3 [白ヘビにまかれるなよ]

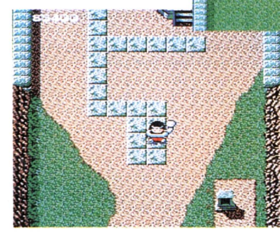
この面からそろそろ敵の攻撃がキツくなってくる。おまけに初登場の白ヘビにはおはらい棒が効かないんだ。そのかわり、ボスの仙山はあまり強くないけどね。



⬆白ヘビがいっぱい。女の子はヘビが苦手なのだ。

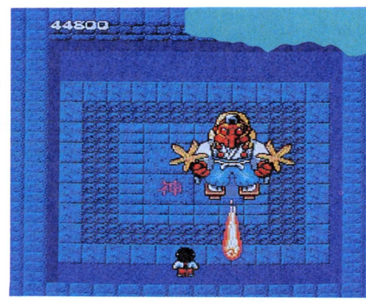


⬆イヤッというほどちょうちんオバケが出てくる。



⬅近づきすぎると、こんなふうにまかれてしまう。

➡仙山の吐く炎もここにいれば当たらない。あとはじっくりと攻めよう。



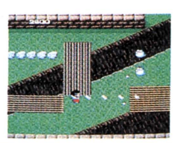


⬆うちわからつむじ風を出してくる仙山。逃げるが勝ち？

シーン4 [ここからは、オバケにも注意]

この面からは、ザコの白オバケも弾を撃ってくるようになる。これまで楽勝だった相手が、イッキにイヤな相手になってしまう。地形も谷間があったりしてスッゴクいやらしい。あまり無茶はせずに、慎重に行くようにしよう。

➡白オバケが弾を撃ってきた。近くにいると逃げられないぞ。





⬅一つ目小僧も大量に出現。でも、コイツらはただのザコ。



⬅包丁を投げてくる山婆。顔もコワイぞ。

⬇一度に投げる包丁の数が、だんだん増えてくる。最高で5本の包丁を投げてくるんだ。



シーン5 [敵が総攻撃してくる]

これまでの面は、ほんの小手しらべ。ここから、いよいよ妖怪たちの総攻撃が始まるんだ。それでも七福神たちを救い出すためには、くじけてなんかいられない。おふだとおはらい棒で群がる妖怪たちをやっつけて七福神を救い出すんだ。



⬆面の前半は墓場になっている。ガイコツ、ちょうちん、ぬりかべの総攻撃だ。

⬇墓場をぬければひと安心。でも、敵は襲ってくるから気をぬかないでね。



WRITER' NOTE

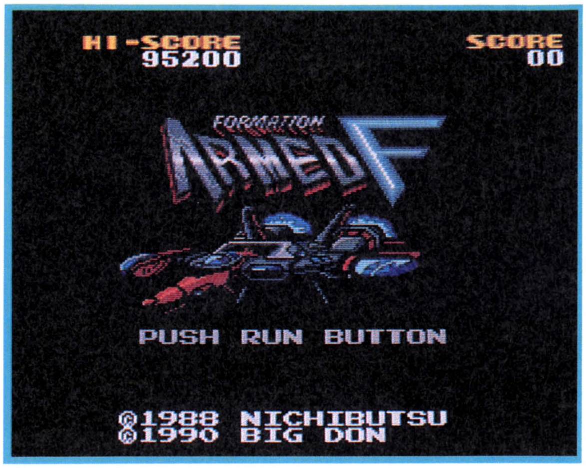
とにかく移植のデキが最高!! 昔、ゲーセンで『奇々怪界』にハマっていたボクは、モーレツに感動してしまった。このゲームみたいな画面スクロールのさせ方って、簡単そうでけっこうムズかしいんだよね。それを画面切りかえなんかにしないで、しっかり移植してしまうあたりはサスガとしかいいようがない。それでいて、アーケード版になかったコンティニューや、新アイテムを登場させたりPCエンジンらしい配慮がされているのがウレシイ。　　(オタピー大竹)

FORMATION ARMED F

アームド エフ

パック・イン・ビデオ／3月20日発売／¥6,700　STG　2M

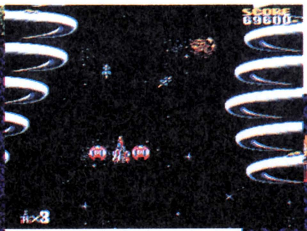
愛機ウイングボーガーを駆り、群がる敵を打ち倒す！ アーケードで人気の縦スクロールシューティングゲーム。キミはこの難度についていけるかな!?



超難度の本格派シューティングなのだ!!

連邦艦隊を破壊寸前にまで追い込んだ謎のブラックホール。キミは愛機ウイングボーガーを駆り、ブラックホール内部に突入。味方機アーマーとの連携プレイで内部に巣くう敵を打ち倒し、ブラックホールを破壊するのだ！ ニチブツの名作STG『ムーンクレスタ』『テラクレスタ』の流れを汲んだ、合体&フォーメーションがうれしい超難度の本格派STGだ！





⬆石化した巨大生物の骨の中、襲いかかる隕石群！

⬇機械化都市では、敵の猛攻が待っている。キミはこの難関を突破することができるか!?



⬅不気味な世界の中を疾走する、連邦の秘密兵器。ウイングボーガーの雄姿だ！

不気味な敵たちがキミを待つ!!

ステージ1 怪虫たちの登場する腐海が舞台

不気味な虫や植物がキミの行く手をさえぎる、腐海が舞台。最初のステージから、敵の攻撃はかなりトリッキーなので、油断は禁物だ。ステージボスのド・オームは、巨大な虫型モンスター。弱点の腹部からは、細かい弾を四方にばらまいてくるぞ！



⬅背後から敵編隊が！ フォーメーションを使って蹴散らせ!!

⬅不気味な怪虫たちがキミの行く手をさえぎるのだ。





⬆迫りくる敵を蹴散らしてアイテムを手にいれ、パワーアップだ!!



⬅岩に接触したらアウト!! 微妙な操作が必要とされるぞ！

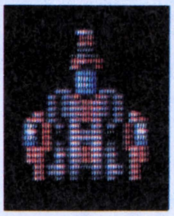


⬅ボスのド・オーム。弱点の腹部にアーマーをぶつけて連射で倒せ。

©BIG DON 1988 Nihonbussan

フォーメーションプレイで敵を蹴散らせ!!

このゲーム最大のウリ、フォーメーションプレイ。自機の左右に装着したアーマーを前方や後方に展開させることができるのだ。後方から忍び寄る敵などの、やっかいな敵が多いこのゲーム。フォーメーションを有効に利用しないと、クリアは不可能に近いのだ。

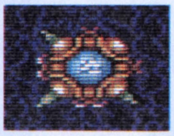


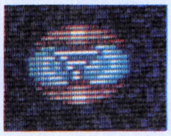
ノーマル

ノーマル装備の自機ウイングボーガーＲＣ30。まっすぐ前の敵しか攻撃できない。これではツライ！　のだ。

アイテムＦを手にいれて…

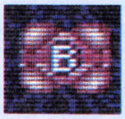
アーマーを装着しているときにアイテムＦを入手する。すると、画面下に３つのＦが表示されて…。





⬇アイテムＦを持っている敵。倒してアイテムを奪い取る！

⬇コイツを倒すとアーマー装着アイテムが。



アーマー装着!!





⬅⬆アーマーの攻撃方向は上下に選択できるぞ。

フォーメーションアタック!!

Ｆを持っているときに①ボタンを押すと、アーマーが自機から離れ、一定時間フォーメーションを組む。さらに、①ボタンを押すことで、フォーメーションタイプの変更も可能だ。





⬆前方に広範囲に攻撃できる隊形だ。

⬅後方の敵を相手にするのはこの隊形で。

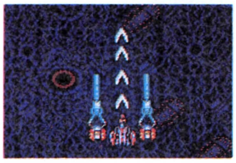
アーマーには様々な攻撃タイプがあるのだ!!

ウイングボーガーを手助けしてくれる味方機アーマーは、様々なタイプが存在している。アイテムを取ることでタイプの変更が可能だ。状況に合わせてうまく使い分ける必要があるのだ。

レーザー

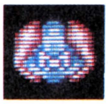
貫通力がある長いレーザー。威力はイマイチ弱いのが悲しい。





ミサイル

ホーミングミサイル。自動追尾はうれしいが、スピードが遅い。





カッター

斜めに大きなカッターを発射する。威力がない分連射が可能。

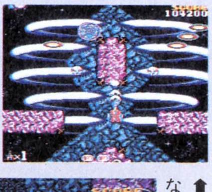


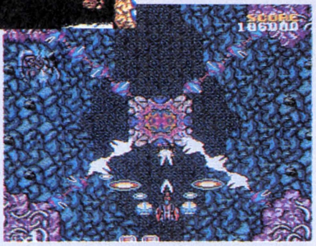


ステージ2　石化した巨大生物たち……

炭化して化石となった巨大生物の骨の中、激しいバトルが繰り広げられる。中盤の隕石群は、微妙な操作を要求される。また終盤には怪生物のタマゴ、そしてステージボスのボイスが待っているぞ！







⬆巨大な骨の向こうには、奇怪な生物のタマゴが……。

➡ボスは寄生生物ボイス。意外に弱かったりする。

⬆狭い通路では一瞬の操作ミスが死を招く。

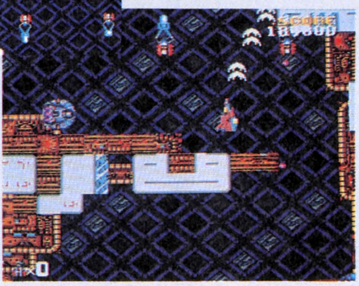
ステージ3　機械化都市を舞台に敵の猛攻が!!

完全に機械化された都市の中、浮遊コンテナや砲台の連続攻撃。フォーメーションをフルに使わないと、クリアは非常に難しい。難関だぞ。

➡中央の敵は時間がくると自爆する。要注意なのだ。







➡フォーメーションをフル活用してクリアしよう。

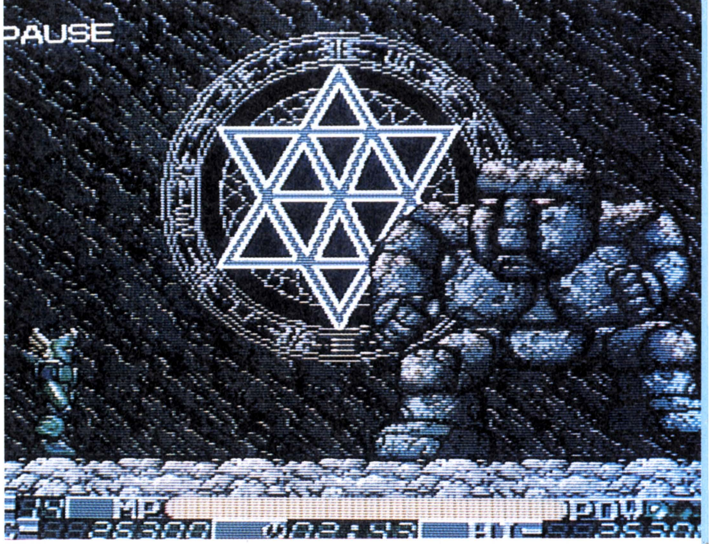
⬆浮遊コンテナ。弱点の赤い部分を連射！

WRITER'S NOTE

非常に難しいゲームです。『ガンヘッド』でエリア９からスタートして楽勝でクリアできるというヒト向け。初心者はたぶんエリア２がクリアできないのでは!?　という感じ。当たり判定が非常にシビアな上に、敵の行動パターンはトリッキー。ダメージ制にしてくれれば、もう少し遊べるのになあ……と思わず考えてしまった。でもまだサンプルＲＯＭの状態なので、ひょっとすると製品版はもっとカンタンなのかもしれない。(これの撮影に一晩かかったマッピー)

アニメで人気のメカアクション！

魔道王 グランゾート



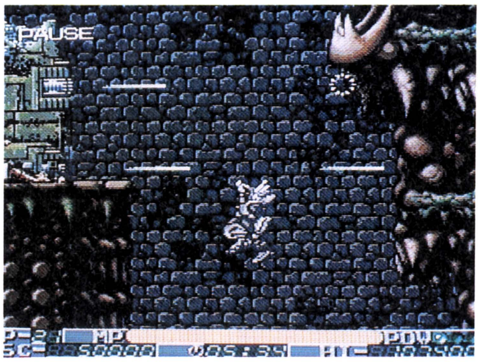
TVアニメ絶賛放映中のユニークなメカアクション『魔動王グランゾート』が、PCエンジンでも大暴れ!! キミは邪動神を打ち倒し、聖域ルナにたどり着けるかな!?

ハドソン／4月6日発売／¥6,500 ACT

3体の魔動王を駆使し、邪動神を打ち倒せ！

はるか昔から、6つのエリアに分けられている月の内部には、耳なが族と呼ばれる種族が生息していた。彼らはその世界「ラビルーラ」の中心に位置する「聖地ルナ」の守りの下で、平和な生活を営んでいた。そんなある日、聖域ルナを邪動族が占拠してしまった！ 聖域を奪われた耳なが族はなす術もなく、ただ伝説の神像「魔動王」の復活を願うのであった……。

邪動族を倒す唯一の存在、地、風、水の魔動力を使う3体神像たち。魔動王を操って邪動族を蹴散らし、聖域ルナにたどり着くのだ！ TVアニメで人気放映中のメカアクションの登場だ。



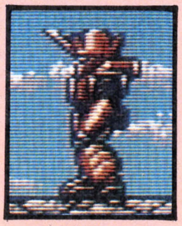
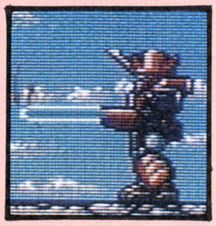
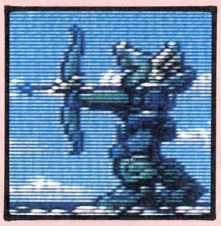
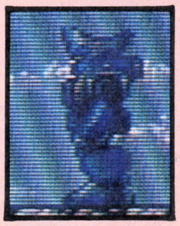
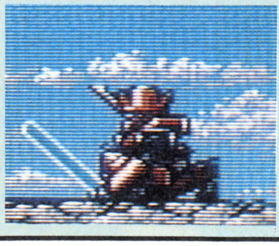
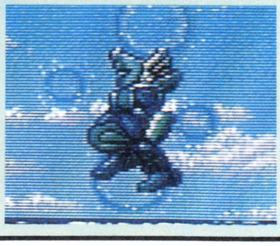
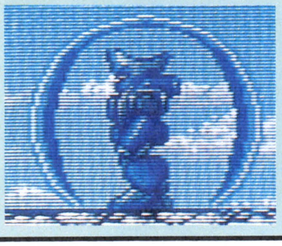
⬅敵のワナを突破して、聖域ルナにたどり着くことができるか!!



⬆バックの「ダビデの星」には隠された秘密が!?

各魔動王の特性をつかもう！

プレイ中にランボタンで、魔動王を選択できる。それぞれユニークな特性を持つメカばかりだ。

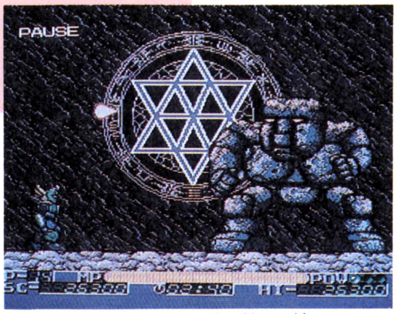
	グランゾート	ウィンザート	アクアビート
特性	  地の魔動力を持ち、ソードを武器とする。接近戦では絶大な破壊力を持つが、遠距離攻撃はできない。	  風の魔動力を持つ。攻撃は弓。上方の敵をも破壊する。空中戦に有利。ただし攻撃力はあまりない。	  槍を武器とし、水の魔動力を持つ。攻撃力はあるが連射できないのがネック。硬い敵に有効だ。
魔動力	 しゃがんだ状態で攻撃ボタンを押し続けることで、すべての敵にダメージを与える。攻撃しづらい場所の敵に有効だ。	 ジャンプボタンを押し続けることで、一定の時間空中を浮遊・移動することができる。高い場所に跳び移るときに有効。	 攻撃ボタンを押し続けることで、バリアを張る。ボタンを離すか魔動力がなくなるまで有効。ザコ敵の多い場所で有効だ。

©1990 HUDSON SOFT SUNRISE·R·NAS·NTV

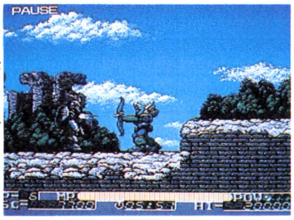
前半3ステージ(エリア6～4)を紹介

STAGE 1

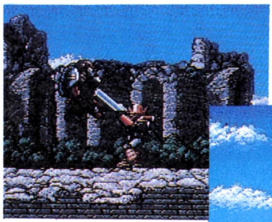
ゲームのスタートは世界のいちばん外側、エリア6の月面から。月面といっても荒涼とした岩が転がっているワケじゃない。あくまで月の内部のお話。青い空が眩しいのだ。出現する敵は一撃で倒せるヤツラが多いので楽勝！　って気もするけど、こちらも一撃くらったらエンド。



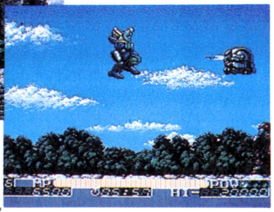
⬆第6エリアでレーヴェの道を守る。要するにボス。



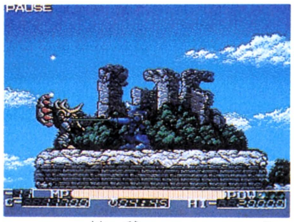
➡ザコ邪動神。片手でひねり潰せるとたかをくくると、痛いめに。



⬅目の前でピョンとジャンプする。けっこうイヤな敵だ。



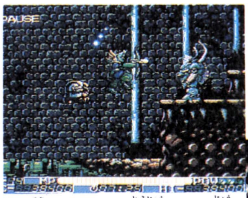
➡空をフワフワ動く敵。ウィンザートの弓で、やっつけろ！



⬆けっこう硬い敵。ガケっぷちに追い込んで、連射！　で倒すのだ。

STAGE 2

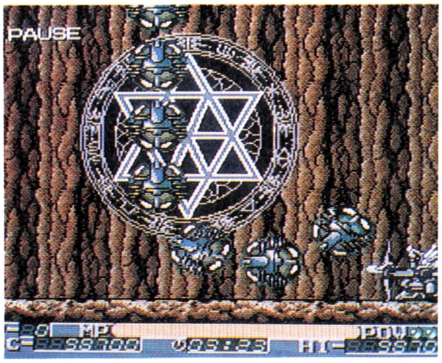
第5エリアは薄暗い洞くつの雰囲気。狭い通路から巨大な空洞、そこからあっちこっちにのびている通路。さまざまな邪動神が暗躍する通路のどこかに、次のエリアに進むための唯一の道「レーヴェの道」が隠されている。敵のワナをくぐり抜け、ようやく探し当てたレーヴェの道には、伝説の怪物が待っている!!



⬆敵がワサワサ登場する。状況に応じて魔動王をうまく使い分けよう。



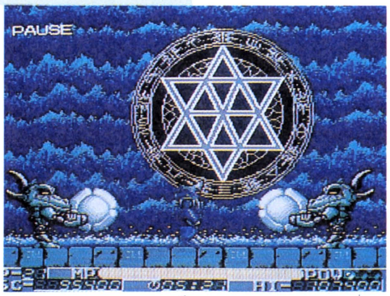
➡巨大な空洞は、ウィンザートのジャンプで切り抜ける。



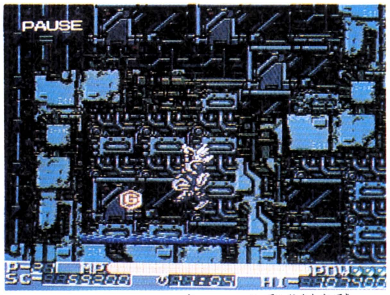
⬅第5エリアのボス。頭以外には当たり判定がない。しゃがんで弓を連射！

STAGE 3

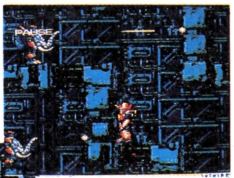
廃墟と化し荒れはてた都市。そんな暗い雰囲気のこのステージ3は、エリアで言うと4になる。通路の天井からは突如出現するミサイルポッド。そして休みなく襲いかかるさまざまな邪動神たち。コイツらを撃退しながら、ボスの待つレーヴェの道を探し出す。かなり複雑な迷路になっているので、迷うと大変なのだ。



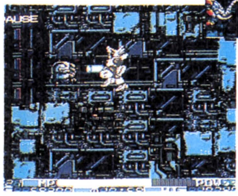
⬆第4エリアのボス。手に持っているボールで攻撃してくるのだ。



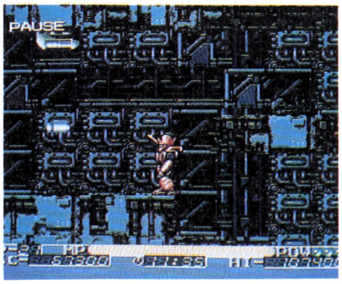
⬆Gのアイテムを取ると、一定時間無敵になる。やったね！



➡こんなときにはグランゾートで地震攻撃だ！



➡ミサイルと邪動神の連続攻撃。これは避けられない！



⬅天井から出現するポッドから、ミサイルが！

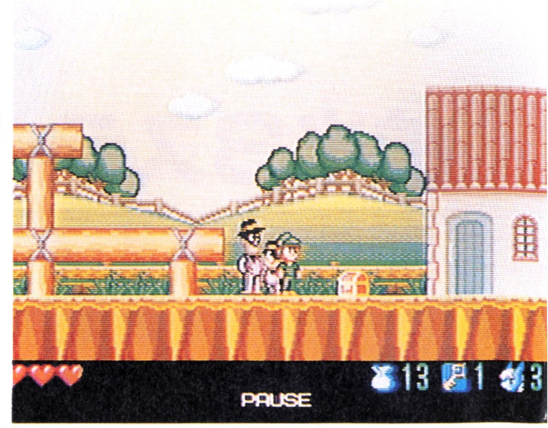
WRITER'S NOTE

『魔神英雄伝ワタル』の後番組として、去年の5月に始まったTVアニメ『魔動王グランゾート』。残念ながら一度しか見たことがないので、詳しいことはよくわからないが、いかにも日本サンライズ、それも『トライダーG7』(古い!)あたりのノリみたいだったような気がした。気のせいかもしれないが。

ゲームは、かなり硬派のアクション。と、初めは思った。なにせ一撃くらったらやられる上に、コンティニューがない!!（とりあえずプレイしたサンプル版にはなかった）でも、よくよくプレイしてみると、1upアイテムがゾロゾロ見つかる。ステージ3のボスまでに、少なくとも30個はあるのではないだろうか。ゲームのバランスをこれでとっていると考えると、そんなに難易度は高くないのかもしれない。SG専用ソフトということで、グラフィックもきれいだし、キャラのチラツキもあまりない。アクションが好きなヒトには、お奨め。かな？（マッピー）



青いブリンク



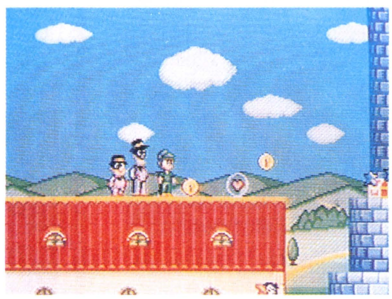
ハドソン／4月27日発売／¥6,200

ACT　3M　B·U

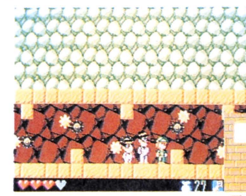
NHKで放映中のアニメ「青いブリンク」が、そのままPCのゲームになって登場したよ。父を探して、不思議な力を持つ子馬ブリンクと街から街へ旅を続ける少年カケル。彼らと、アニメの中でおなじみのキャラクターたちがゲームの中で大活躍しちゃうんだ。波乱万丈の冒険にキミも参加してみないか。

ブリンクの力を借りて父さんを探す旅に出よう！

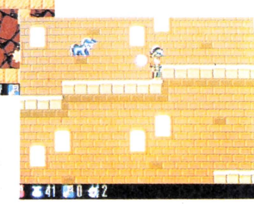
このゲームではアニメのストーリーのように、街から街へと旅を続けていくんだ。それぞれの街は、エリアでまとめられていて、そこはカケルたちにヒントを与える人たちや手ごわいボスキャラなどがいる、いくつかのステージになっているんだ。それぞれのエリアをクリアするためには、そこのボスキャラを倒さなくてはならないぞ。街の人たちの協力を得て、皇帝グロスを倒すまでがんばっていこう！



⬅敵も味方も、かわいらしいキャラたちがたくさん登場するACTだ。



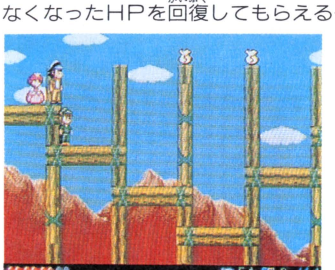
⬅微妙なテクを必要とするステージや、アスレチック面もあるんだ。



➡ブリンクは、HP回復などで助けてくれる、心強い味方なんだ。

3人パーティーのちょっと変わったアクションが◎

5人の登場キャラのうち、どの3人がパーティーを組むかはステージごとに設定されていて、行動は先頭のキャラでコントロールするんだ。誰を先頭にするのかはキミの好みで選べるぞ。それから、ブリンクを呼ぶと、少なくなったHPを回復してもらえるぞ。



⬅3人の誰を先頭にするかで、ゲームの攻略の仕方が完全に変わってくるんだ。



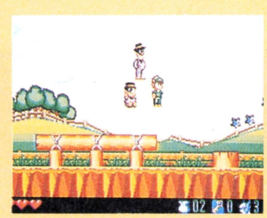
➡ほらこのとおり、カケル以外のキャラも先頭にたってゲームを進めることができるわけだね。

登場キャラ

各キャラはそれぞれ特性が違うぞ。それは弾の種類とか、ジャンプの高さなどいろいろな部分に出てくるんだ。

ステージの中には、特定のキャラでなければ進めないところもあったりするので、誰を先頭にするかよく考えよう。

カケル



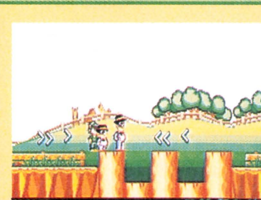
いわずと知れた主人公キャラ。攻撃力・ジャンプ力ともにバランスのとれたキャラだ。

サッチ



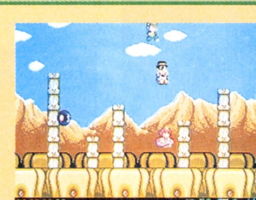
弾を上下に発射することができる。敵がいろんな方向からたくさん出るときには頼りになる。

ニッチ



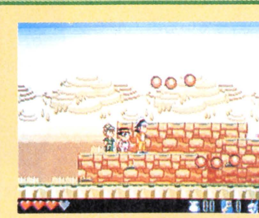
弾を前後に発射できる。ただし、ノッポでキャラが大きいから当たり判定が厳しいのだ。

キララ姫



攻撃がまったくできないキャラ。しかし、ジャンプ力はいちばん高いので、アスレチック面で心強い。

丹波



放物線を描く、砲丸状の弾を発射。破壊力は最高だけど、反面ジャンプ力がぜんぜんないぞ。

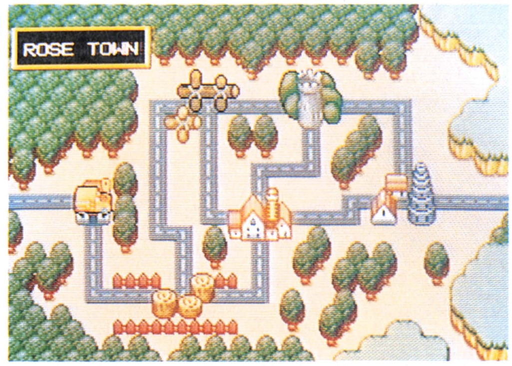
©1990 HUDSON SOFT　1990 NHK／NHKエンタープライズ　1990 鎌倉スーパーステーション　1990 手塚プロダクション　イラスト／松井良子

さあ冒険に出発だ!!

冒険に一歩踏み出すと、そこは“ローズタウン”という街。次の街に進むためには、ボスキャラを倒さなければダメ。ボスのいるステージの入口にはすぐに行けるけど、そこには特別のカギを持っていかないと入れないので、街の人たちの話を聞いて探しだそう。いろいろ聞いていくと、カギのヒント以外にもうれしい情報があったりするよ。



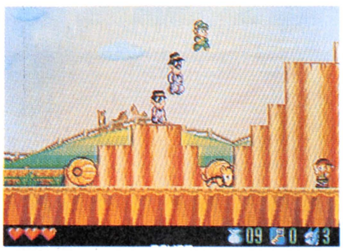
⬅冒険のはじめに、街の人から気をつけるように忠告を受けるんだ。



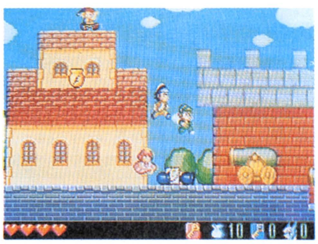
⬆これがエリアマップ。街の中はバスで移動するんだよ。

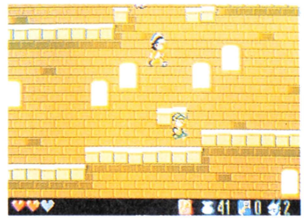
AREA 1 ROSE TOWN

やはり、入門用という感じのエリア1。ここは、どのキャラでプレイしてもクリアできるようなステージばかりなので、どのキャラはどんなことができるのか見るようにしたいね。



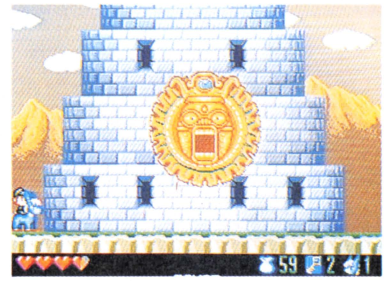
⬆山岳地帯のようなところでは、アルマジロが出てくるぞ。



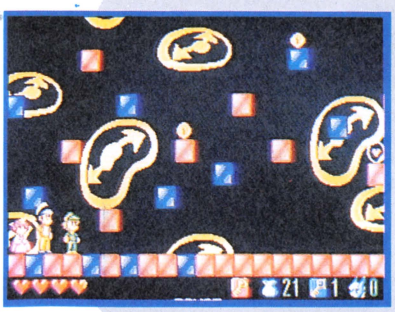


⬆走っていくと、足場が落ちてしまうところ。場所を覚えないと進めないよ。

⬅街のステージには砲台なんかもあって、でっかい弾を撃ってくるぞ。



⬆エリア1のボスキャラだ。VSボスのときには、カケルとブリンクが一体になって戦うんだ。

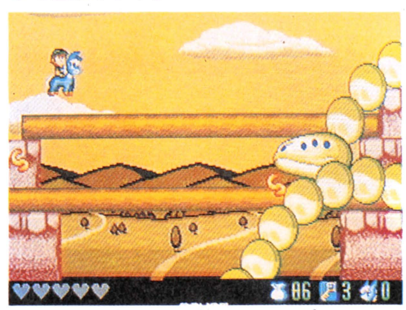


ボーナス面も隠れてるぞ

ところどころに、アイテムだらけというボーナス面が隠れているぞ。ひとつのエリアにいくつかあって、わりと簡単に見つけられるよ。ステージの中は回復アイテムなどうれしいものばかりなので、できるだけ見つけるようにしよう。

AREA 2 IVORY CASTLE

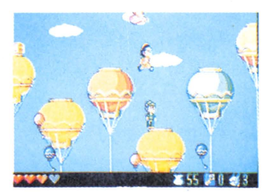
エリア1に比べて、ちょっとキャラ選びを考えなければならなくなってくるぞ。特に、下に落ちてはいけないようなところでは、キララ姫の使い方が重要になってくるので注意しよう。



⬆エリア2のボスは、2匹の手ごわい蛇だ。



⬆これがエリア2のマップだ。エリア1とはかなり中身が違う。



⬆怖そうな面には見えないけれど、実は小さい風船が敵なんだ。

アイテムを有効に！

このゲームにはアイテムも多数登場。逃さず取っていって役立てようね。このほかにもあるよ。

お金	宝箱	赤いカギ	ハート	解毒剤	スピードアップ
 このゲームでは、お金が経験値の代わりをしている。増やせばHPアップ。	 アイテムが隠されている宝箱。開けるためには青いカギが必要だ。	 ボスルームに入るためのカギ。これがないと次のエリアに行けないぞ。	 HPを回復させてくれる。表示されるハートの大きさで回復量が違う。	 まちがって毒のアイテムを取ってしまったとき、このアイテムで回復。	 一定時間のあいだ、ジャンプ力や移動スピードが最高になる。

WRITER'S NOTE

パッと見ると、キャラがカワイクてほんわかしたかんじのゲームかもしれないと思えるんだよね。ところがこのゲーム、内容の方は本格派！　アクション得意のキミでも、十分楽しめるようになっているわけだ。

それから、カギを探しだすというのがひとつの重要な謎解きになっているんだけど、これも奇想天外なところに隠されていたりするので、見つけたときの感激もひとしおだよ。

（バビューン真）



ファイナルゾーンⅡ

FINAL ZONE Ⅱ

日本テレネット／3月24日発売／¥6,780　ACT

パソコン版で人気を得た『ファイナルゾーン』。その続編がCDロムソフトとして登場だ。アクションシューティングとしてのゲーム内容はもちろん、ストーリー&ビジュアル、そしてBGMでもバッチリ楽しめるソフトだぞ！

戦いの中にこそドラマは存在する…

さあ、いよいよ日本テレネットの新作『F.ＺⅡ』が発進する。豊富なビジュアル、クリアーなBGM、そして毎ステージ登場人物の違う変化に富んだ展開と、楽しい要素があふれたゲームなんだ。

ボウイが作戦遂行中しかけられた、突然の攻撃。鉄壁の包囲網のしかれた敵地内で、彼と生きのびた仲間たちの命を賭けた反撃がいま始まるのだ。



⬆ボウイたちが待機していた"ワルキューレ"に突然の攻撃が……。



➡惑星に、降下する寸前だったボウイたちNAP隊。



⬅軍事衛星は直撃をくらい、隊員の大部分は消滅した。





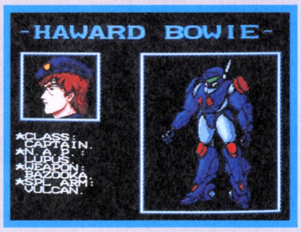
⬆生き残ったメンバーは敵の勢力圏にある島に落下。生きのびるための戦いが始まる。

⬅手に入るアイテムで、HP回復や弾の補充ができるぞ。

戦闘のエキスパート！ 5人の精鋭たち

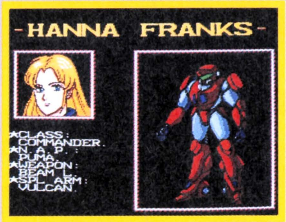
このゲームでは、ストーリーの進行に合わせて各ラウンドの設定が変わってくる(全7ラウンド)。どのステージで、誰を使えるかはあらかじめ決まっていて(1ラウンドにつき1人というわけではない)、最後のラウンド7でのみ全員の中から誰を使うのか選択できるんだ。登場キャラの5人全員を使いこなせなければ、真の勝利はつかめないぞ。

ハワードボウイ



このゲームの主人公的キャラ。スピード・攻撃力・耐久力とバランスのよい高性能NAPを装備している。

ハンナ・フランクス



ボウイのNAPとほぼ同性能のものを使用する。火力面では、ボーイ機を上回るが初期耐久値が多少低い。

アイザック・ヴェルダー



白兵戦を前提に開発されたNAP。そのため、セイバーの射程がかなり短いのが難点といえる。

ランディ・ハンセン



非常に火力が充実しているNAP。3ウェイ弾と、追尾ミサイルの組み合わせは、絶大な破壊力を誇る。

リン・モモコ



装甲を薄くおさえて、機動力を最高に上げているNAP。さらに、主火器に射程制限がないのがうれしい。

©日本テレネット

死の危険が漂う舞台を駆け抜けろ!!



➡ゲームの中では、各キャラがさまざまな役割を持っている。



➡完全にSTGのラウンドになるところもあるんだ。

ゲームの本編は、まずボウイの降り立った地点から開始される。各ラウンドは縦スクロール方式で、途中には敵を全滅させないと先に進めないワナや、大中ボスキャラなどが待ちかまえているんだ。また、敵の中にはアイテムを落としていくのもいて、体力回復や弾丸の補充に役立つぞ。

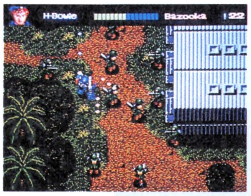


ROUND 1

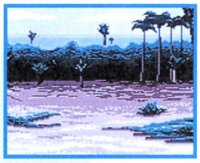
ハワード・ボウイが戦うラウンド。マシンガンとランチャーを持ったヤツしか出ないので、練習にはちょうどいいところだ。



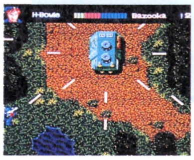
⬅敵に掌握されている島の南端から、ボウイがスタートする。



⬅一般兵とはいえ、これほどの数で攻撃されるのはつらいぞ。



➡平原の向こうでは、敵兵たちが待ちうける。



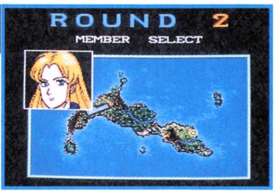
⬅2つの砲塔を持ち、8方向にレーザーを発射する強力な戦車。



➡色の違っている兵士がラウンド1のボス。耐久力が高く、動きが速いぞ。

ROUND 2

ラウンド1と地形的には大差がない。しかし、ボスキャラとして登場してくる戦車どもの攻撃には要注意だ。



⬅ハンナ・フランクスが戦うラウンド2。ボウイの位置より少し北だ。



⬅ラウンド1よりも、敵兵の装備が強くなってくる。

➡迫りくる敵兵に撃つハンナ。



⬇こいつは、遠くから撃ち始めてくるぞ。





➡中ボスの戦車。ミサイルが追尾弾になっているので、戦い方を考えよう。

ROUND 3

ヴェルダーが戦闘ヘリに乗って戦う、空中戦のラウンド。巨大な空母や高速戦闘機など、危険な敵が多数出現してくるぞ。



⬅ラウンド3では、海の向こうからヴェルダーがヘリで駆けつけてくる。

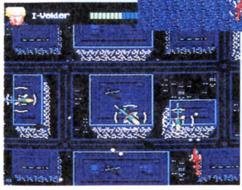


⬅基地のヘリを強奪して、ボーイ救出に向かう。





⬅巨大な空母からは、戦闘機が続々と発艦。



➡都市上空の脱出からラウンドは始まる。



⬆海上では、敵の戦艦もビシバシ砲撃してくるぞ。

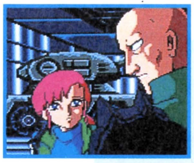
⬅デカイ爆撃機がボスとして登場。

ROUND 4

1・2ラウンドと同じような地上での戦い。ここでは、モモコとハンセンが登場するので、どちらか1人を選択できるぞ。



⬅敵の駐屯地からNAPを奪い、ボウイのいる南へと向かうんだ。



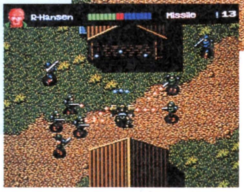
⬅モモコとハンセンはともに、ボウイを救うため敵地へ潜入。

➡ラウンド4では、レーザーを発射する敵兵が出現するぞ。





⬅キミはモモコで戦うか、ハンセンでいくか?



⬅ハンセンのNAPなら、ちょっとやそっとの被弾は平気だぜ。

WRITER'S NOTE

激しい攻撃をかわしつつ、ビシバシと敵兵どもを撃ち倒していく……。ほとんど気分は、プロフェッショナルソルジャーという感じ！ハードボイルド&アクションが大好きな僕としては、ハードなムードのこのゲームにはなかなかハマれたのだ。各キャラで、攻撃法の特性が違うから、頭を使った撃ち方というのが必要になるんだよね。それと、登場キャラそれぞれに違ったBGMがついているというのもいいアイデアだと思うな。見た目だけじゃなくて、ゲームの雰囲気でもキャラとの違いが感じられるからね。A・STGファンは期待してOKだよ。　(MAKORIN)

知美ちゃんが妖精の世界で大活躍

迷宮のエルフィーネ

日本テレネット／発売日未定／価格未定

ACT AVG



かわゆいとろりんが主人公のゲームがCDロムで登場するぞ。妖精の世界を舞台に、とろりんが様々な冒険を繰り広げていく、ファンタジーAVGだ。

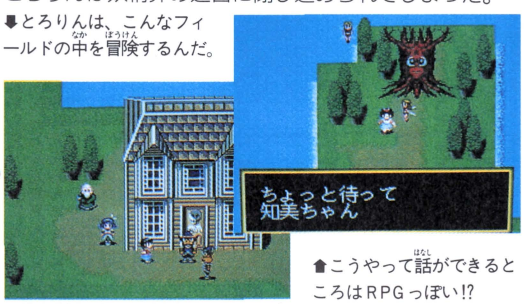
たいへんだ！ 妖精の国が不幸の国に！

～邪妖精ミュウは幸せが大嫌い～



ここは妖精の世界。だけど今は暗黒の世界。自分以外の幸せを嫌う、邪妖精ミュウの仕業であった。ミュウは幸福を次々と灰色にぬりかえてしまったのだ。ミュウは、さらに人間界にもその魔の手を伸ばし、人間界をも不幸で覆うことにした。運悪く、とろりんの店が標的となり、とろりんは妖精界の迷宮に閉じ込められてしまった。

⬇とろりんは、こんなフィールドの中を冒険するんだ。



⬆かわゆいとろりんを困らせる奴は、絶対に許さないぞ！

⬆こうやって話ができるところはRPGっぽい!?



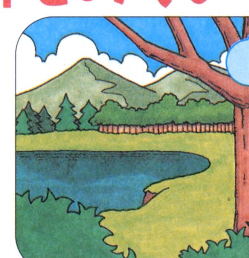
各エリアの 妖精の世界をのぞいてみよう

オモチャの国

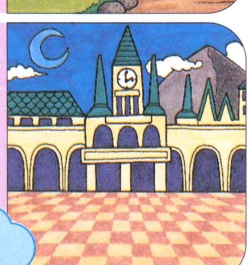


オモチャのキャラクターでいっぱいの国。ミュウにより子供たちはすでに消されていた。

精霊の国



大自然の国。木の精トリネードの国でもあるが、ミュウにより眠りにつこうとしている。



昔は音楽に満ちていたが、声の出せない歌姫や音の出ない楽器たちが悲しそうな国。

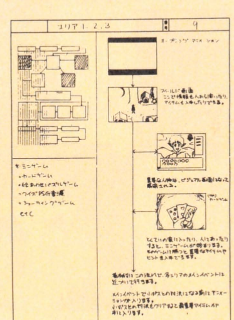
音楽の国



平和な国だったが、ミュウがいきなり高い城壁で国土を二分してしまったのだ。

真夏の昼と真冬の夜の国

ゲームはこんな感じだよ！



とろりんは、人から話を聞いたり、見たり、そしてミニゲームをクリアしたりするんだ。ダンジョンに入って、モンスターと話したりもするよ。

知美ちゃんの歌も聞けるよ！

もちろん、とろりんの歌声も聞けちゃうのだ。曲名はまだヒミツ。とっても楽しみだね。



©1990 日本テレネット イラスト／森谷一郎

ファミコン

コナミ初の本格R・P・Gソフト

ファミコン版「マダラ」は書店にて予約受付中

ファミコン版マダラは、本屋さんでも買えます。お近くの本屋さんに、下の注文書で予約しましょう。予約はお早めに!!



魍魎戦記

摩陀羅

㊓ファミコン第6号(3/9発売)、第7号(3/23発売)の2号連続MADARA攻略ふろくで、友達に差をつけよう!!

1990年3月発売予定

驚異の4M+VRC6

バッテリーバックアップ搭載

8,500円(税抜き価格)

ファミコンカセット

ついに超人類の異世界体験 マダラ MADARA PROJECT作品

©KONAMI 1990
©1990 SHO-U TAJIMA AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN
ファミリーコンピュータ ファミコンは任天堂の商標です

住所、氏名、電話番号を記入のうえ、切り取って書店にお申し込み下さい。

角川書店 注文申し込み書

ファミコン版ソフト「マダラ」
(　　個)を申し込みます。

●ご住所 〒

●ご氏名　　●電話

●取次名・番線・書店名

HOW TO WIN PART 1

㊙PCエンジン 直伝攻略のページ

ファイナルレベル完全MAP攻略!!

SUPER DARIUS

A～Uまでを攻略した先月号の付録に引き続き、今回はファイナルレベルV～Zの、使って役立つマップ攻略だ!!

NECアベニュー 3月16日発売／¥6,800

STG

◀全ゾーンの難易度&ボスキャラデータリスト▶

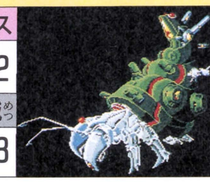
最終レベルゾーンを攻略する前に、まずはいままでに攻略したゾーンの復習を。とゆ～ことで、全ゾーンの難易度ランク、パワーアップアイテムやボーナスアイテムの出現数、そしてボスの名前や難易度がひと目でわかるデータリストを用意した。ルートを順番に追っていけるようになっているから、プレイ中ルートを選択する際に参考にしよう。

データリストの見方

左上の英文字がゾーン名。その右にゾーンの種類とボスの名前。右上の英字は、左がステージの難しさ、右がボスの強さを、それぞれAからEまでに編集部が独自にランクづけした。アイテム、ボーナス、全滅は、そのゾーンにそれぞれいくつ出現するかを表す。

G ▶バンアレンベルト　D　A-
Boss マイホームダディ

アイテム	ボーナス
●×2	●×2
●×1	全滅
●×1	●×3



A ▶洞くつ　E　E
Boss キングフォッスル

アイテム	ボーナス
●×4	●×2
●×4	全滅
●×6	●×2



D ▶山岳　D　D+
Boss ビッグラジャーンヌ

アイテム	ボーナス
●×4	●×2
●×3	全滅
●×2	●×2



H ▶洞くつ　C　C
Boss ファッティングラトン

アイテム	ボーナス
●×1	●×3
●×2	全滅
●×1	●×2



B ▶都市　D-　E+
Boss エレクトリックファン

アイテム	ボーナス
●×3	●×2
●×2	全滅
●×0	●×2



E ▶海底　C-　C
Boss リトルストライプ

アイテム	ボーナス
●×4	●×2
●×4	全滅
●×4	●×3



I ▶都市　B-　C+
Boss ガードサベージ

アイテム	ボーナス
●×2	●×3
●×1	全滅
●×1	●×2



C ▶山岳　E　D-
Boss バーストアウト

アイテム	ボーナス
●×3	●×2
●×2	全滅
●×3	●×2



F ▶バンアレンベルト　D-　D+
Boss デュアルシェアーズ

アイテム	ボーナス
●×2	●×2
●×5	全滅
●×2	●×3



J ▶海底　C+　C-
Boss スチールスピン

アイテム	ボーナス
●×2	●×2
●×2	全滅
●×1	●×3



©NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.

ついに登場 A~Zゾーン

K ▶海底 D+ C-
Boss ハードマウルスク

アイテム	ボーナス
● ×2	● ×2
● ×3	全滅
● ×5	● ×3



L ▶都市 B- B
Boss アローイランタン

アイテム	ボーナス
● ×3	● ×2
● ×3	全滅
● ×4	● ×3



M ▶バンアレンベルト D C
Boss タフスプリング

アイテム	ボーナス
● ×2	● ×2
● ×2	全滅
● ×8	● ×3



N ▶洞くつ B- B-
Boss ハイパースティング

アイテム	ボーナス
● ×0	● ×2
● ×1	全滅
● ×3	● ×3



O ▶山岳 A B
Boss キーンベイオネット

アイテム	ボーナス
● ×1	● ×2
● ×1	全滅
● ×1	● ×3



P ▶洞くつ B+ A-
Boss ドリオサーム

アイテム	ボーナス
● ×1	● ×4
● ×2	全滅
● ×3	● ×2



Q ▶山岳 B+ B+
Boss ミスティックパワー

アイテム	ボーナス
● ×1	● ×3
● ×2	全滅
● ×2	● ×3



R ▶海底 B+ A
Boss ファイアースター

アイテム	ボーナス
● ×3	● ×3
● ×2	全滅
● ×1	● ×3



S ▶海底 A- A
Boss アイアンハンマー

アイテム	ボーナス
● ×4	● ×3
● ×2	全滅
● ×2	● ×3



T ▶バンアレンベルト B+ A+
Boss バディブレイザー

アイテム	ボーナス
● ×4	● ×3
● ×3	全滅
● ×2	● ×4



U ▶都市 A A-
Boss レッドクラブ

アイテム	ボーナス
● ×4	● ×3
● ×3	全滅
● ×1	● ×3



Z 海底 Boss グレートシング A A
下から2番めにあるゾーンZと同じ。ただし、このルートのほうがアイテムが多いぶん有利に戦える。

V ▶バンアレンベルト A- A-
Boss ストロングシェル

アイテム	ボーナス
● ×2	● ×4
● ×2	全滅
● ×1	● ×2



W ▶洞くつ A A-
Boss グリーンコロナタス

アイテム	ボーナス
● ×1	● ×3
● ×3	全滅
● ×3	● ×3



X ▶山岳 A+ A+
Boss オクトパス

アイテム	ボーナス
● ×3	● ×2
● ×2	全滅
● ×2	● ×4



Y ▶都市 A+ A+
Boss カトルフィッシュ

アイテム	ボーナス
● ×4	● ×3
● ×3	全滅
● ×3	● ×3



Z ▶海底 A- A
Boss グレートシング

アイテム	ボーナス
● ×3	● ×3
● ×2	全滅
● ×2	● ×3

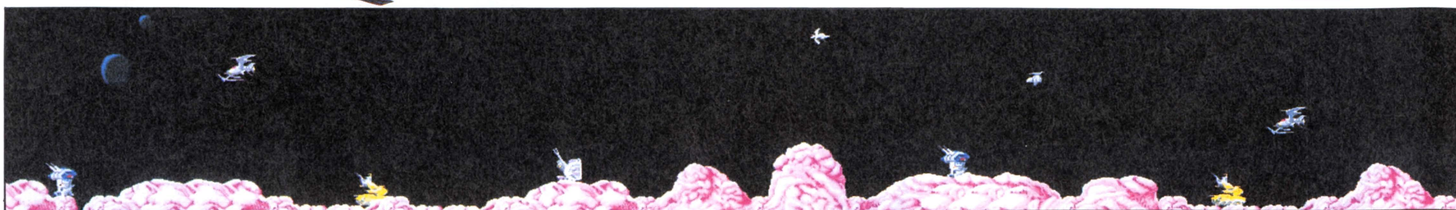


V バンアレンベルト Boss ストロングシェル A- A-
上から2番めにあるゾーンVと同じ。ただし、このルートではウェーブが取れない可能性がある。

V ZONE

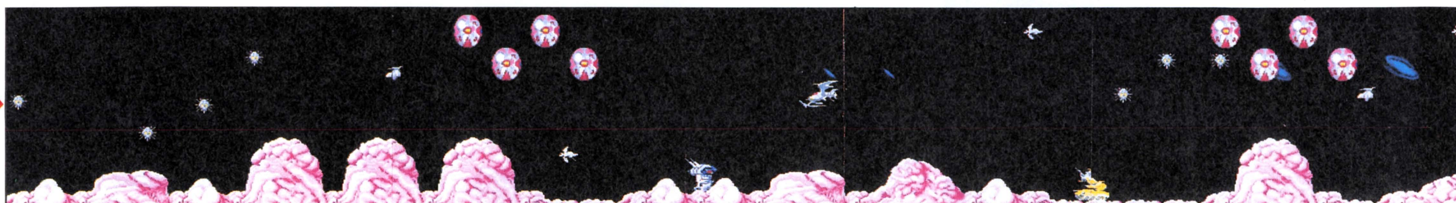


「最終面ではカンタンな部類とはいっても…」



アイテムチェック			
敵キャラ	B	スピクリム	
1周め			
2周め			
3周め			

前後に動くターリヤは、ボムの連射で破壊しよう。



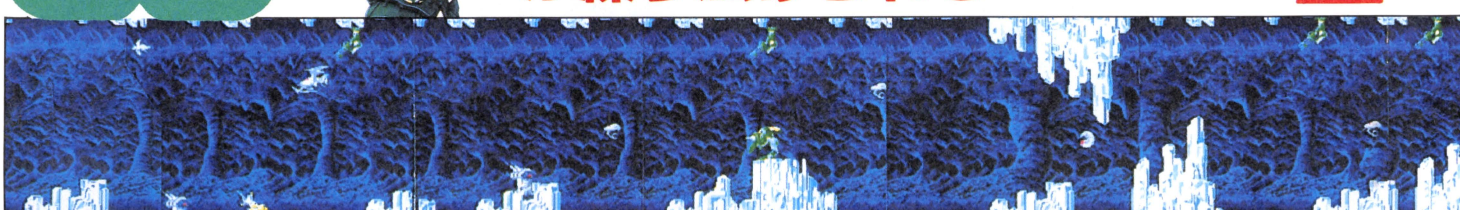
フェナ		スピクリム	

ノジツ攻撃の際、ミラーゼがジャマすることがある。ミラーゼは早めに破壊しよう。

W ZONE



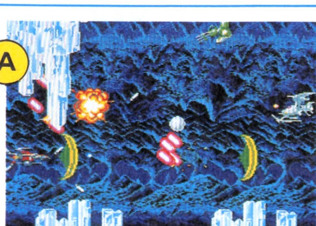
「極寒の宇宙洞くつを舞台に死闘が繰り広げられる……」



アイテムチェック		
敵キャラ		デリドマイト
1周め		
2周め		
3周め		

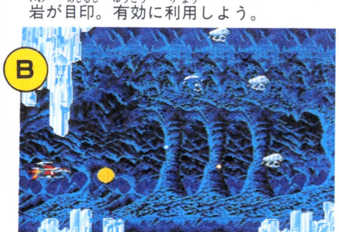
下にノジツとターリヤ、上にタボク、前からミラーゼ。背後からはスピクリム。ボムを有効に使って切り抜けよう。

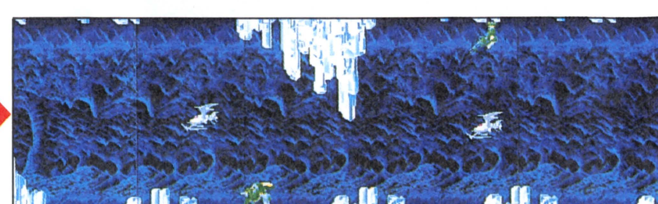
ワンポイント



⬆岩にジャマされてタボクが破壊しづらい。でも、後退しながらタイミングよくボムを発射すれば破壊できるはずだ。

⬇あちこちに隠れアイテムとして全滅とボーナスの玉がある。当たり判定がある岩が目印。有効に利用しよう。

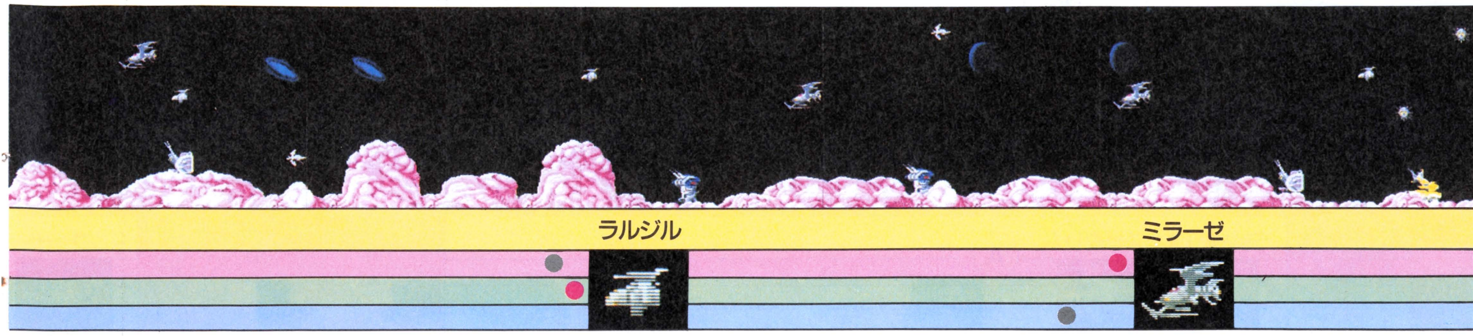




A	

ピンクの地表がなかなか不気味なこのゾーン。5つある最終ゾーンの中ではカンタンな部類に入る。とはいっても、ラワガスやセトアの群れなど、かなり面倒な敵が多いぞ。そのうえ、ターリヤやノジツなど、地上の敵の中には、最終ゾーンで初めて登場する強敵がいる。ボムをうまく使いこなせないとクリアは難しいだろう。

データ			アイテム	ボーナス
空中物	スピクリム ミラーゼ	フェナ ラルジル	●×2 ●×2 ●×1	●×4 全滅 ●×2
地上物	ターリヤ ワカシイ	ノジツ ラワガス		





ワンポイント



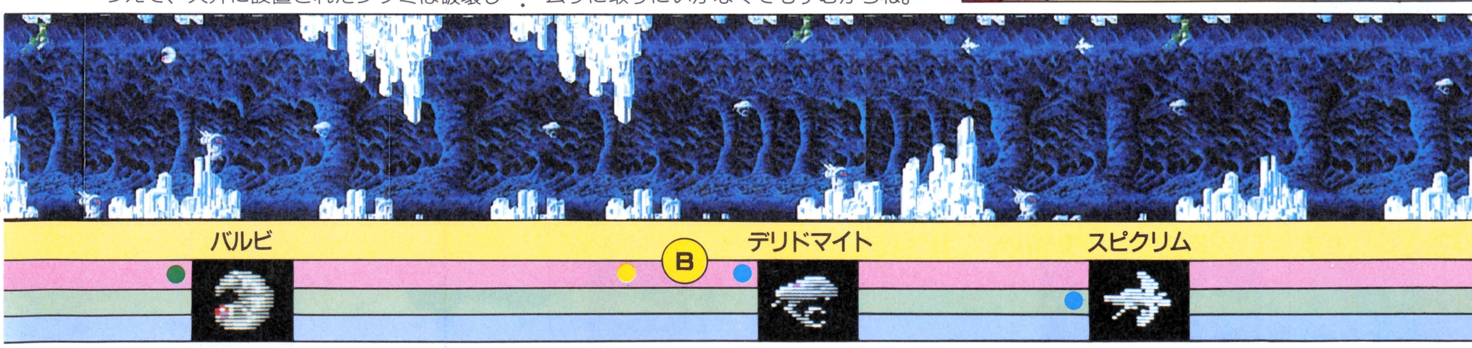
⬆ラワガスを破壊するために画面上で戦っていると、後方からスピクリムが！ ラワガスをうまくすり抜けるのが正解。

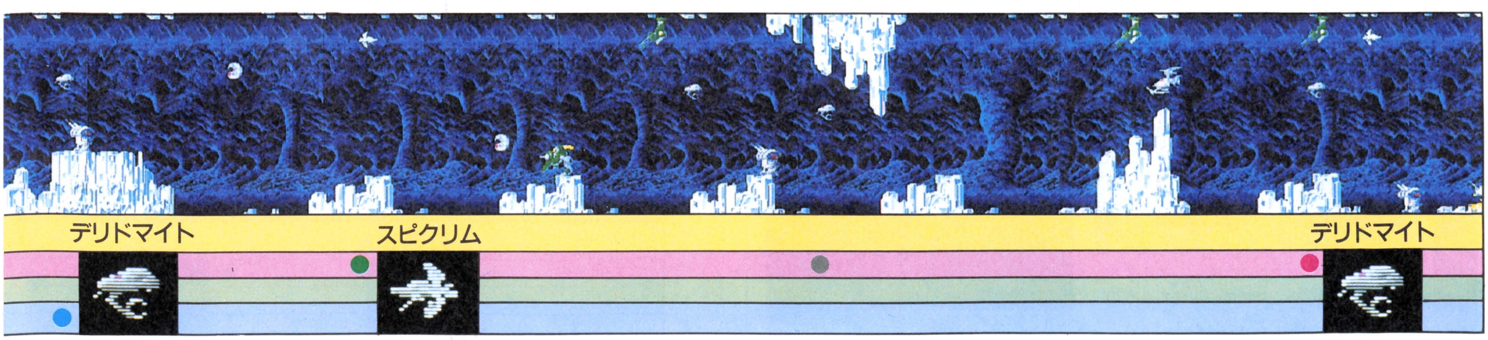
⬇前後に移動しながら弾をばらまくターリヤは、撃ちもらすと非常に面倒だ。見かけたらスグに破壊しよう。



天井からたれ下がる氷が美しい……なんて見とれてはいられない。洞くつ面では、ただでさえ微妙な操作が要求される。そのうえで、天井に設置されたジツミは破壊しづらかったり、ノウコがいたるところに登場する。ただ地上面とは違ってアイテムが天井で反射するぶん取りやすいのは救い。ムリに取りにいかなくてもすむからね。

データ			アイテム	ボーナス
空中物	スピクリム バルビ	デリドマイト ミラーゼ	●×1 ●×3 ●×3	●×3 全滅 ●×3
地上物	ジツミ ノウコ	ターリヤ ノジツ		







X ZONE

「強敵がいっぱい!! ウェーブなしではクリアは不可能!?」



アイテムチェック							
敵キャラ		デギタリス		スピクリム	Ⓐ		フェナ
1周め							
2周め	●						
3周め			●		●		

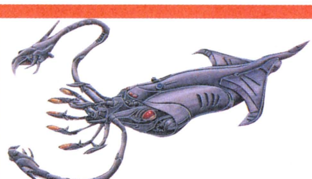
地上兵器を残すと、地上に接近できずにノウコの攻撃にさらされる。なんとか破壊したいところだ。



初登場のダチマ。マヤリークと同じように、爆発にまき込まれるとヒサン。

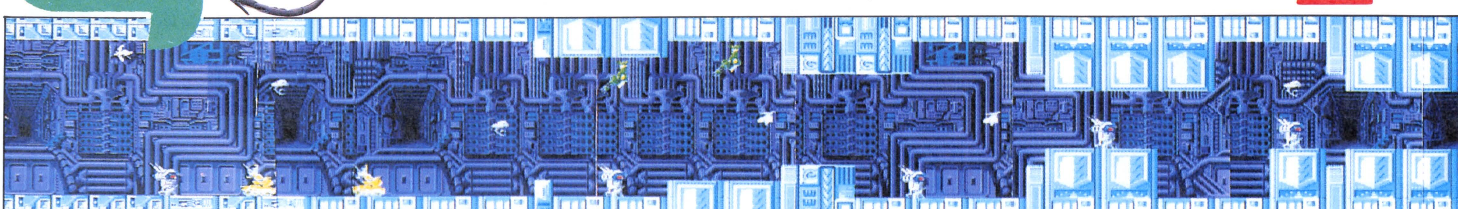
相変わらず破壊できないと面倒なノウコ。弾の発射後にサッと近づいて連射で破壊しよう。

敵キャラ		スピクリム
1周め		
2周め	●	
3周め		



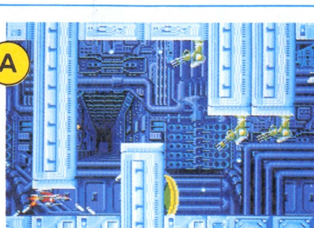
Y ZONE

「都市空間に潜む敵。大胆かつ微妙な操作が要求される!!」



アイテムチェック								
敵キャラ		スピクリム		デリドマイト		ラルジル		デリドマイト	
1周め									
2周め			●		●		●		
3周め	●								● ●

ワンポイント



⬆通路が非常にせまいうえに、タボクが待ち受けている。タボクに1発くらうのは覚悟して、操作に集中しよう。

⬇タボク、ターリヤ、ラルジルの複合攻撃。ターリヤをボムで破壊しつつ上昇し、ミサイルでタボクをたたこう。

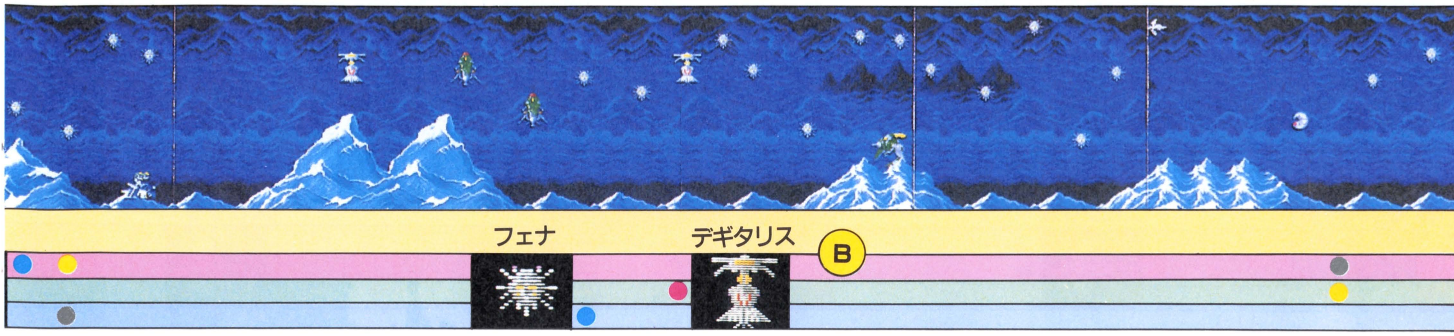


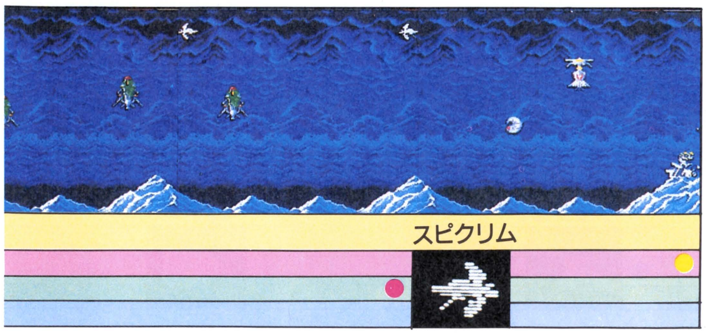


敵キャラ		デリドマイト		フェナ
1周め	●		●	
2周め				
3周め				

このゾーンにしか登場しない浮遊機雷ダチマ。爆発にまき込まれたら終わりだ。また、装甲の硬いデギタリスに、それを援護するオデヒやノウコなどの地上兵器。とにかく難度が高いのだ。敵に蹂躙される前にたたくためには、ウェーブは必需品。装備が弱いと思ったら、絶対にこのゾーンには足を踏み入れないことだ。

データ		アイテム	ボーナス
空中物	スピクリム　デギタリス　バルビ　フェナ	●×3	●×2
		●×2	全滅
地上物	オデヒ　ノウコ　ノジツ　ダチマ	●×2	●×4





ワンポイント



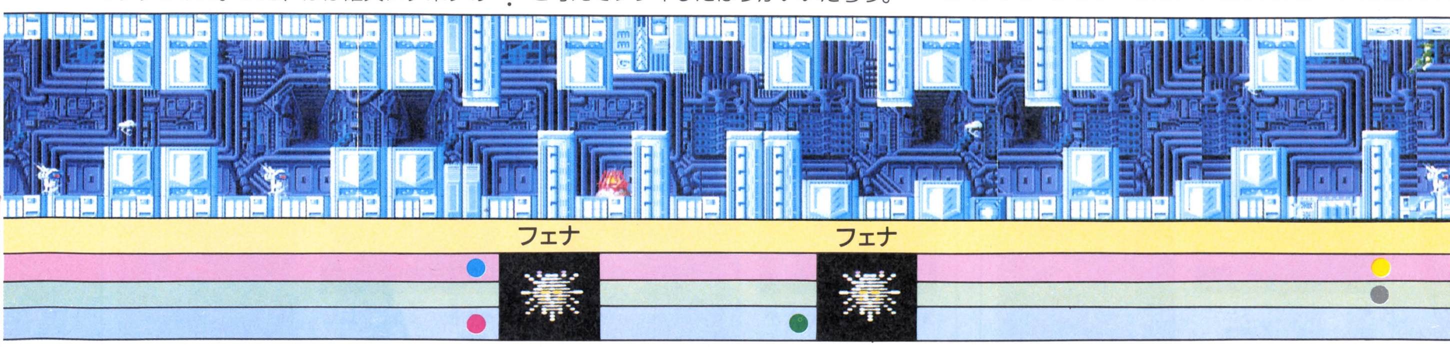
⬆無理にデギタリスを破壊しようとすると、画面が敵で埋まるハメに！　まずオデヒとノウコを破壊するのが正解だ。

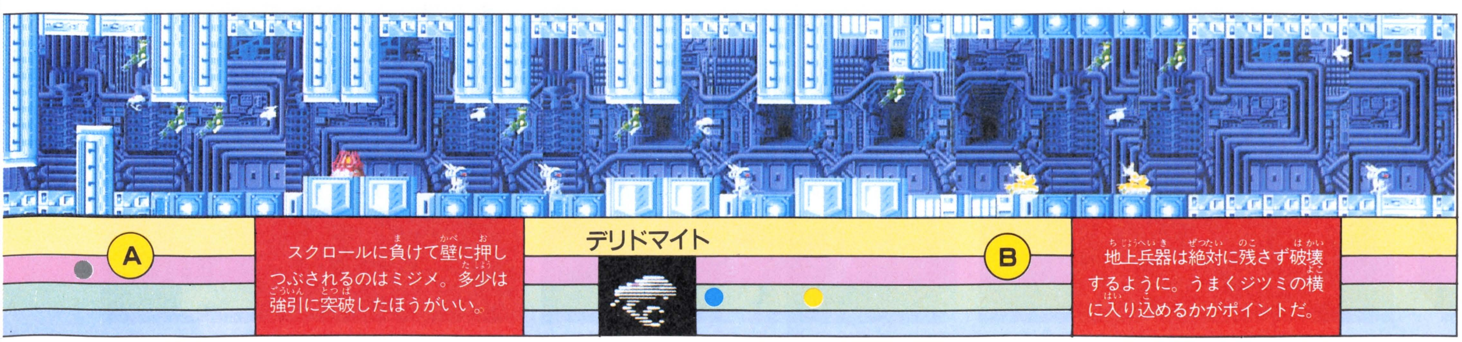
⬇フェナは後方に弾を撃たない。この場所ならとりあえず安全だ。ただし、次の敵に備え、スグに後退する必要がある。



通路がせまい!!　そのうえ、出現時に必ず弾を発射するフェナが登場する。物陰に隠れたフェナが、青いアイテムを持っていたりするのだ。また、ほぼ確実にタボクの弾をくらうポイントが1か所ある。多少のダメージは覚悟して強引に突撃したほうが、弾をよけようと壁に激突するよりはマシ、と考えてプレイしたほうがいいだろう。

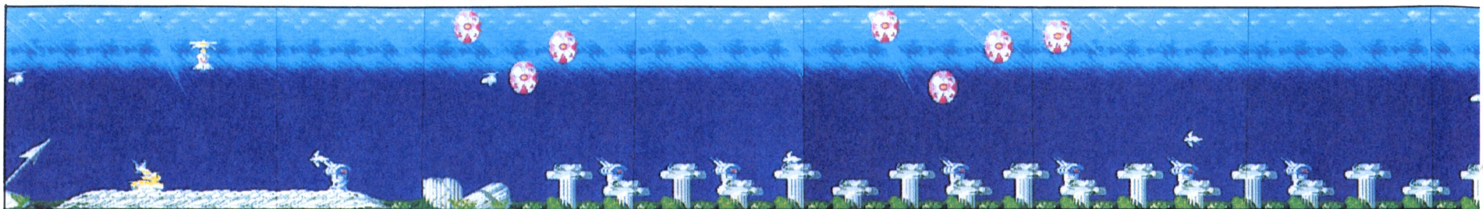
データ		アイテム	ボーナス
空中物	スピクリム　デリドマイド　フェナ　ラルジル	●×4	●×3
		●×3	全滅
地上物	ジツミ　ターリヤ　ノジツ　ラハーオ	●×3	●×3







「美しい海に待ち受けるワナ 海面付近の敵の弾に注意!!」



アイテムチェック

敵キャラ	スピクリム		スピクリム
1周め		ノジツが連続で登場する。ラワガスに押しつぶされないように注意しながらボムで破壊しよう。	
2周め			
3周め			

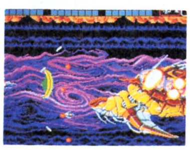


			ラルジル	カイン
	廃墟のために操作の余地がない。ラワガスにつぶされないように！	B		

レベル7ボスキャラ攻略

V ストロングシェル

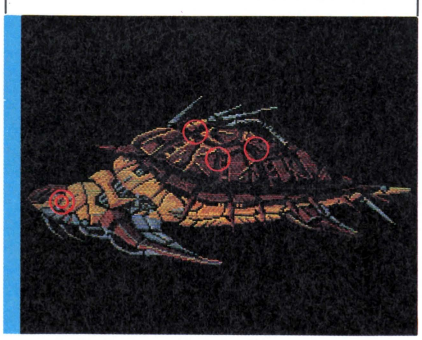
口からはホーミング弾、甲羅の発射口からは拡散弾を発射する。ハイパーアームがあれば、マルチボムを頭のすぐ左下で連射するだけで倒せる。でも、拡散弾発射口を先に破壊したほうがカンタンだ。



⬆まずはうっとーしい甲羅の発射口を破壊。



⬇頭のホーミングミサイルだけなら楽勝だ!!



W グリーンコロナタス

胴体から拡散弾、口からホーミング、そして尻尾からレーザーを発射する。拡散弾の発射タイミングをよんで、うまくよけながら頭を攻撃するのだ。レーザーは画面下に逃げない限り関係ないぞ。



⬆うまく弾をよけながら、頭を連射攻撃する。

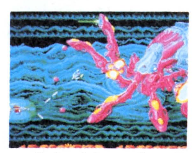


⬇弾と弾のすきまを見切れるようなら楽勝だ。



X オクトパス

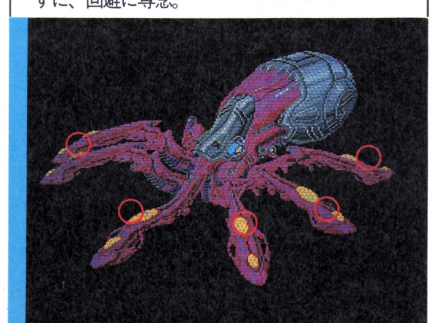
左上の足からレーザー、足のつけ根から拡散弾を発射する。足すべてに当たり判定があるので、狙わなくても連射していれば大体当たる。足が少なくなるまでは、弾をよけることだけに集中しよう。



⬆自機の弾など気にせずに、回避に専念。



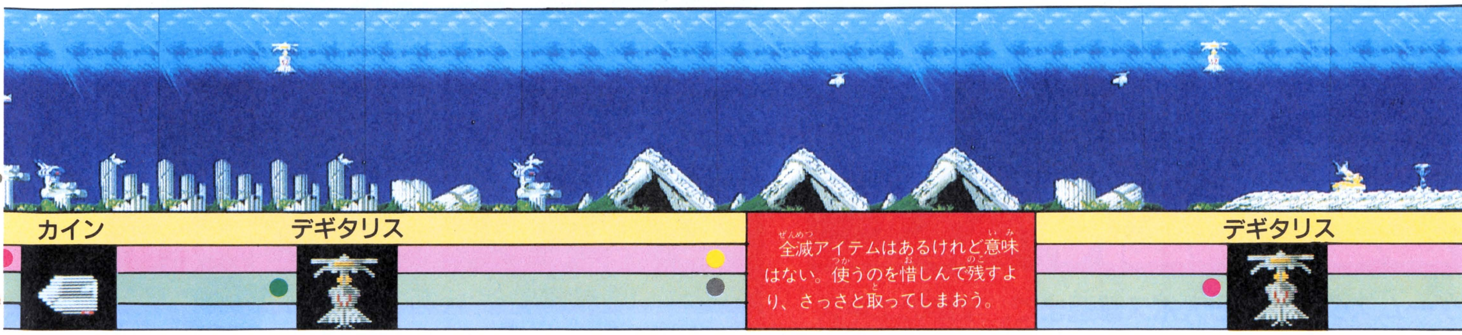
⬇足が少なくなったら狙いを定めるように。



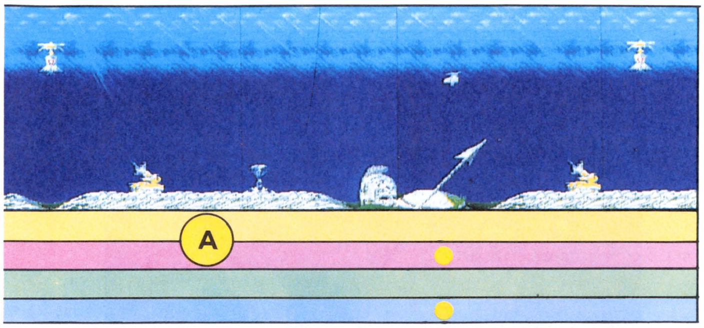
※ボスキャラ写真の中の、○マークはダメージを与えられる場所、◎マークはそいつの急所だ。

面倒な地形がなくカンタンそうに見える。実際、敵の攻撃もさほど激しくはない。ただ、海面付近の敵の弾が見づらいのだ。とくにデギタリスが横方向に発射する小さくて白い弾は、その存在がわからずにやられる可能性が高い。かといって画面中央から下で戦うと、ラワガスにつぶされる。デギタリスと戦うときは、要注意だ。

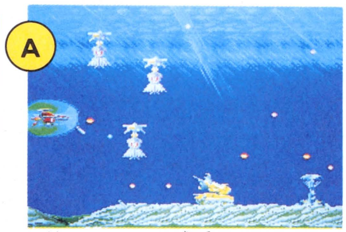
データ				アイテム	ボーナス
	空中物	カイン デギタリス	スピクリム ラルジル	●×3	●×3
				●×2	全滅
	地上物	シイラシ ノジツ	タジフ ラワガス	●×2	●×3



全滅アイテムはあるけれど意味はない。使うのを惜しんで残すより、さっさと取ってしまおう。

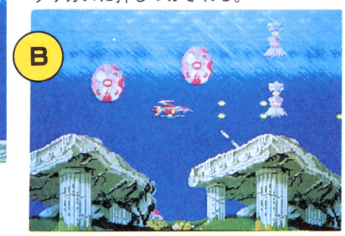


ワンポイント



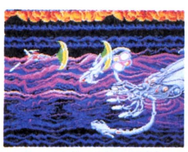
⬆硬いデギタリスを相手にしていると、ターリヤ＆シイラシが…。うまくすきまを抜けて、ミサイルで破壊しよう。

⬇左側のラワガスの上にある敵の弾。見にくいからといって下にばかりいると、ラワガスに押しつぶされる。



Y カトル フィッシュ

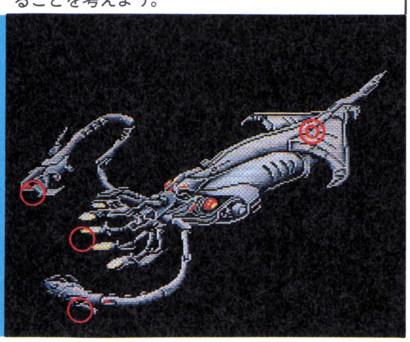
足のつけ根からレーザーと拡散弾。そして２本の長い足は、火の玉を発射する。火の玉は正確に自機を狙ってくるうえに、大きいので回避が面倒。本体を攻撃するより、足の破壊を考えて戦おう。



⬆まず長い足を破壊することを考えよう。

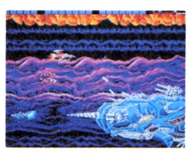
⬇足を攻撃すれば、自然に本体も破壊できる。





Z グレート シング

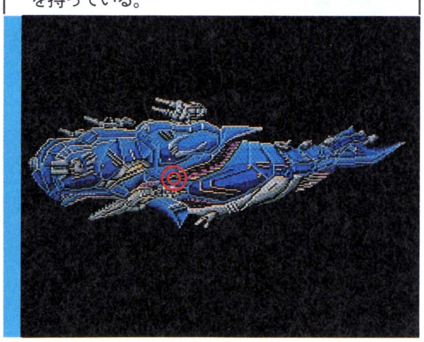
背中と腹に、ホーミングミサイル発射口。頭からはドリルミサイルとレーザー。口から発射されるイルカ弾は、途中で拡散弾となる。この拡散弾に注意すれば、頭上左からボムの連射で倒せるぞ。



⬆とにかく多彩な攻撃を持っている。

⬇この位置でイルカ弾に注意しながら連射!!





◆そしてエンディングへ…

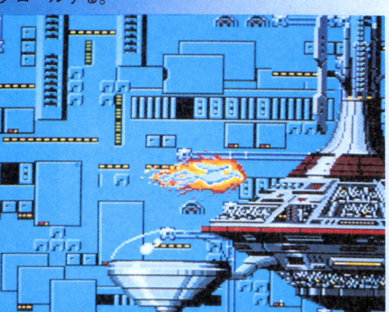
V～Zのファイナルゾーンをクリアすると、いよいよ感動のエンディング。アーケードと同じようにけっこうなさけないモノから感動できるモノまで、最終面の難しさに合わせて５種類のエンディングが用意されているのだ。

すべてのエンディングを見るまでは、やめられないぞ!!



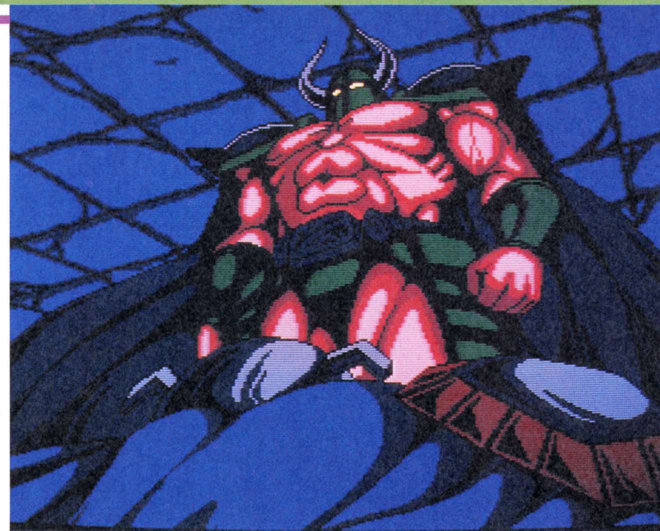
⬆巨大な自機の足元で、夜景がとても美しくスクロールする。

➡合体して火の鳥と化したシルバーホークは、敵要塞へ最後の攻撃を……。



ムキムキ戦士のバトルアクション





ゲームスタートから大ボス撃退まで、攻略のエキスをぎっしりと凝縮させてバッチリ紹介しちゃうぞ！

日本テレネット／発売中／¥6,780 ACT

魔人の軍団から王国を守るのだ

再びファイヤー・ウッドの悪夢が

20年前、魔人“デス・アダー”によって、600年もの栄華を誇ったファイヤー・ウッド王国は滅んだ。そのファイヤー・ウッドから1人の兵士と2人の子供が逃げのびた…。そして今、再び力を持て余した魔人は、サウス・ウッド王国へ進軍し、王と王妃が連れさられたのだ。

全6ステージを戦い抜け

キミは、サウス・ウッド王国の王と王妃を救うため、デス・アダーの軍団を倒しながらデス・アダーの居城をめざすのだ。このゲームは全6ステージから構成されていて、最終ステージで大ボス“デス・アダー”と対決だ。1ステージ終了ごとにアイテム入手のボーナス面もある。



⬆20年前、デス・アダー軍の進軍に対し、ファイヤー・ウッド親衛隊は必死の抵抗を繰り広げたが、壮絶な戦闘の末に王国は滅んだ。

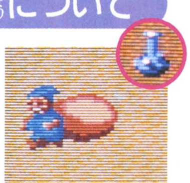
キミに合ったキャラクターを選ぼう

プレイキャラクターとして3人のキャラクターが用意されている。ここにそれぞれのキャラの特徴を紹介するので、まずはキミにピッタリのキャラを選んでプレイしてみよう。

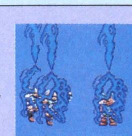
特殊攻撃とは

持っている武器を使う普通の攻撃のほかに、走りながら⑪ボタンを押すことによって、各キャラごとに特色のある攻撃を展開することができるのだ。

魔法について



戦士達の使う魔法のパワー源は、右の写真のシーフの持つ魔法のつぼ。多く集めるほど魔法はパワーアップする。つぼは、一度魔法を使ってしまうとすべてなくなってしまうけれど、画面上の敵すべてにダメージを与えられるなど、まさに切札だ。

	ティリス・フレイヤー	アックス・バトラー	ギリアス・サンダーヘッド
プロフィール	 24歳、女。ファイヤー・ウッド王家の唯一の生き残り。魔法の能力に優れているが、多くのつぼが必要。	 25歳、男。20年前、サンダーヘッドに助けられた。魔法能力も剣の力もそこそこ。中間的なキャラだ。	 150歳、ドワーフ。大きなバトル・アックスを操り攻撃力に優れているが、魔法能力に不安が残る。
特殊攻撃	跳び蹴り！  ⬅ティリスの特殊攻撃は跳び蹴りだ。なかなか威力がある。	体当たり！  ⬅アックスはパワーがあるだけに単なる体当たりでも効くぞ。	頭突き！  ⬅鋼鉄のかぶとの頭突きは、とっても破壊的！
魔法	**火の魔法**  最高レベルは6。レベル6の魔法は、竜が出現し、口から炎を吐いて敵を焼きつくす。敵に与えるダメージは強烈だ。	**地の魔法**  最高レベルは4。大地の力を結集させて地の底からマグマを噴き出させ、その威力で敵にダメージを与える。	**雷の魔法**  最高レベルは3。天空のエネルギーを集めて放電させ、敵の頭上に雷を落とすことによってダメージを与える。

 ©1990 日本テレネット ©1989 SEGA

全ステージ・ポイントはココだ！

ラクラク・クリアのためのポイントとなる点を、各ステージごとに紹介しよう。以下の点に気をつけながら、敵の出現パターンを覚えて進めば、とても感動的な3パターンのエンディングはすぐソコだ！

STAGE1

まずはコテしらべ

このステージは、途中のO・モンスターに乗っているアマゾネス以外はザコばかりだから楽勝ね。



⬅ステージ1のボス、ビヤダルだ。特殊攻撃の連続でイチコロだよ。

STAGE2

O・モンスターで楽勝

6匹めの敵、アマゾネスからO・モンスターを奪い、モンスターに攻撃させながら進もう。



⬅このアマゾネスから、O・モンスターを奪うのだ。

STAGE3

ダッシュ&ジャンプ

途中にある壊れた橋から落ちないようにダッシュしてジャンプだ。落ちるとモンスターも死ぬぞ。



⬅ここからダッシュして、ギリギリでジャンプしよう。

STAGE4

複数の敵に注意

敵が同時多発的に出現するので、建物の壁などをうまく使って1対1のバトルに持ちこもう。

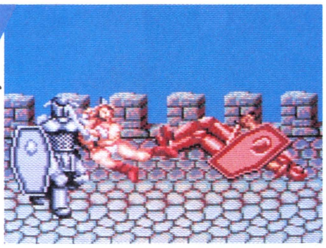


⬅こうすれば、手前の2匹の敵は何もできないのだよ。ムフフ。

STAGE5

面ボスが手強いぞ

ステージも短く、途中のザコはたいしたことはない。が、さすがにデス・アダー軍最強の面ボス、ハイネケンは強い。しかも長剣を持っているので、ここに来るまでに、魔法のつぼをためて、最高レベルの魔法で攻撃だ。



⬅ハイネケンだ。まず魔法を使い、連続特殊攻撃でしとめよう。



➡このO・モンスターはぜひほしい。敵が3匹の集団で襲ってくるから、それに備えるのだ。

STAGE6

まずつぼを取れ

ステージの最初に、シーフが3匹出現する。どんどんたたいて、バンバンつぼを集めよう。



⬅このすぐ後に、大ボスとの対決となる。

大ボス デス=アダー登場！



⬅スケルトンを2匹引き連れて登場するのだ。

まず魔法を使おう。そして先にスケルトンを片付け、ボスは画面のスミに追いつめて連続攻撃で倒せ。

オプション・モンスターを使いこなせ！

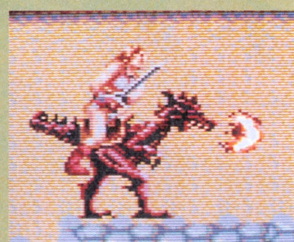
O・モンスターをどれも使いこなせるようにしよう。好き嫌いを言ってては上達しないゾ。



ステージ1で登場する。このモンスターの武器は、しっぽを振って敵に足払いをかますことだ。また、このモンスターに限らず、どのモンスターも、体当たり攻撃をすることもできる。降りてしばらくすると消えるぞ。



ステージ2とステージ5に登場する。至近距離に火を吐くことができる。3つのモンスターの中で、初めは最も使いやすいモンスターかもしれない。敵に奪い返されると、当然火を吐かれるので、下突きで再度奪え。



ステージ3に登場する。口から水平に火の玉を吐くが、1画面に1つの火の玉しか吐けないため、無駄撃ちをすると結構つらい。撃つときには、必ず狙いを定めて撃とう。敵の至近距離から攻撃した方が無難だね。

攻略メモ

魔法のつぼの上手な出し方

魔法のつぼは、シーフをたたくと袋から飛び出すけれど、こいつは小さくてなかなかダメージを与えにくい。コツは、マイキャラの足のラインと、シーフの足のラインをそろえて攻撃することだよ。（まゆりん）



⬅足並みをそろえよう。モンスターに乗っても同じ。


PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
ビデオシステム株式会社
〒606 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1 TEL.075-723-0358
簡単な操作で世界一流のバレーボールが楽しめる。
こんなソフトは、いままで見たことがあるか。
サーブも攻撃もいろいろ。
リアル気分で対戦プレーも楽しめる。
さぁ、キミも一流選手の仲間入り。
相手チームをやっつけろ。
きみも、きょうからエースアタッカー。
対戦プレー
SUPER Volley ball
スーパーバレーボール
PCエンジン用ソフト
販売価格
¥5,800
好評発売中
※販売価格は、消費税を含んでおりません。
キャンペーン実施予定。
乞うご期待。
SPECIAL RABIO LEPUS
ラビオレプススペシャル
近日発売予定
発売価格未定
PCエンジン用ソフト
ビデオシステム

さまよえる白銀宮

プラチナムパレス

ファンタジー MAIL RPG

第3回

白銀宮の真相

いよいよ物語は佳境に！　キミはギヌルオンの側に立つのか、ラーとともに行動するか。運と実力を兼ねてはじめて、真の勇者は誕生するのだ!!



左のハガキを使って応募しよう！

ゲームデザイン／遊演体

シナリオ／小泉雅也

イラスト／中村博文

第3回 白銀宮の真相

白銀宮でギヌルオンを待ちかまえていたものは?
――そのとき、ラミアン・ラーは!?

第1章

アバル老人

扉がいきおいよく開いて、春風にはまだしばらくある冷たい晩冬の風といっしょにウクロ少年が飛び込んできた。

「じいさん、またお客さんだ!」

「これこれ、さわがしくするでない。それにいきなり扉を開けるのもよくない」

アバル老人はかるく右手をあげながら立ち上がり、先客を待たせた。戸口にはウクロに案内されてきた年若い女性がいた。

「はじめてお目にかかります。アバルさまが白銀宮の出現を目のあたりにされたとお聞きして、お話をうかがいにまいりました」

「冷えますから中にお入りなさい。今も先客とその話をしていたところでな」

「ありがとうございます。わたくし、マリア・テレジアと申します」

部屋に入ると、それまで腰かけていた青年が立ち上がって会釈した。

「彼はエイヴィ・フロートじゃ。フロートどのにも申したのだが、テレジアどの、わしは白銀宮について語るべきことはほとんど持っておらん。現れたところを遠くからながめただけじゃ」

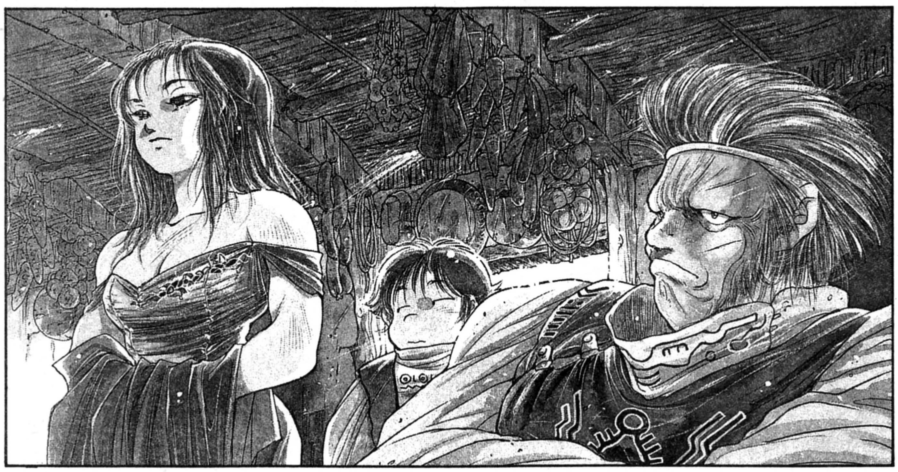
「アバルさまは音ききと聞きます」とマリアは食いさがった。

「音ききといっても何でも見とおせるわけではない。白銀宮は、このユルセルームの世界のものであるかも定かでないのじゃ。そもそも音ききの力がおよばんのかもしれん」

「テレジアさん、わたしはアバルさまのお宅に泊めていただいてじっくりお話をうかがって、みずから白銀宮を調べるしか道がないと結論したところです」

フロートがマリアの顔をのぞき込みながら言った。マリアはフロートとアバルの顔を交互に見くらべた。

「わしもそう思うがの。白銀宮はいつ現れ、いつ消えるのか定かでない。時機をのがさぬようにせねば」



「お話はわかりました。けれど、わたしはもう少し心高き方のご意見を聞いてまわりたいと思います。たとえ白銀宮について確かなことが何もわからずとも、そうした方と接することがわたしを良き方向に導いてくださると信じております」

「あなたにとって意味のあることならばそうなさるといい。心高き人びとはあなたが心をより高めるための助力を惜しまないじゃろう。白銀宮をきわめるだけが人生のすべてではないからの。白銀宮をきわめられずとも、心を高めることはあなたに報いてくれるはずじゃ」

「白銀宮をきわめようとすることでも心は高められます」フロートがすがすがしい笑顔をアバル老人にむけて言った。

「そうじゃな。おぬしのように真剣にあきらめることなく本気で取り組めばの」

「ありがとうございます。わたしはそろそろ発ちます。お世話になりました。テレジアさんはどうします」

「わたしは今しばらく」

「それでは白銀宮でお会いできることを」

フロートは別れの礼を十分につくすと、わずかばかりの荷物を背中にかついでアバル老人の家をあとにした。

「彼は白銀宮に入れるでしょうか」

「大丈夫じゃろう。やつは自分を十分信頼しておる」

第2章

エルマ

カムイ・ギバは1か月まえ、自分と同じくラミアン・ラーの拠点を探しまわっているカイル・テュフォンとギュノンの街で出会った。

話し込んでみると彼らが考えていることはまったく同じだった。ラミアン・ラーのもとにいるというエルマという少女を連れ出す——つもりなのだった。

ラミアン・ラーはギュノンの街からずっとはなれたギュノスの森の中に広大な屋敷をかまえていた。ギバたちが調べたところ、その屋敷に通う道はないという。ただ、ラーのところから来ていると思われる黒ずくめの一団が週に一度くらいギュノンの街に現れた。彼らは庶民がめったに目にすることのない銀貨や金貨で大量の食糧を調達する。その量から考えて使用人は30人を下らないらしい。ラーがどこから銀貨や金貨を手に入れるのか、街の誰も確かなことを知らなかった。

数日後、ラミアン・ラーの使用人たちが街に現れた。ギバとテュフォンは慎重に彼らの様子をうかがい、帰途を追って屋敷までたどり着くつもりでいた。昼すぎには街を出たのだが、森のただなかで完全に日が暮れてしまった。そのとき、行く手にひと影が現れ、まっすぐ近づいてきた。

「やばい、見つかった」

テュフォンがギバの肩をつかんだ。

「いや、敵意はないようだ……妖精！」

ギバが小さく叫んだ。夕闇の中でさえ美しさにほのかに輝いて見える姿、それはとても人間の姿ではなかった。

「わたしはレナ・フェティック。あなたがたの味方です。わたしは今までラーの屋敷をさぐっていました。あなたがたはエルマをラミアン・ラーのもとから連れ出そうとなさっているのですね」

彼らはレナの姿に魅せられて、じっとだまって彼女のことばに耳をかたむけた。

「ラーは何かのおもわくがあってか、エルマを白銀宮の中に連れていこうとしています。デュールを奉じる彼女のおもわく通りになってはのちのち困ったことになるかもしれません。しかしながら、白銀宮でエルマが果たすべき何かがあるのならそれも見きわめることが必要でしょう。エルマをラーのもとから連れ出し、フォート・ギヌルオンのもとに送りとどけてください。彼なら白銀宮の真相を明らかにし、ユルセルーム世界のあるべき姿を取り戻してくれるでしょう。さあ、道を急ぎましょう。ラーに勘づかれないうちに」

ギバたちはレナの先導にしたがってラーの屋敷をめざした。周囲に見張りらしい姿はなかった。それでも注意をおこたらずに屋敷に侵入した。テラスと大きな窓がある。



部屋からラーらしき声が聞こえている。「エルマにはその革鎧がちょうどいい。わたしに合わせてあつらえたものだ。白銀宮の中ではそれを身につけるといい。わたしのそばにいれば心配することはないが、たまにはそういう格好もいいだろう」

「はい」あいかわらずエルマはすなおに主人の言いつけを聞いている。

屋敷の廊下に通じる扉を軽くたたく音がして、太く低い声がした。ドワーフのようだ。

「ラーさま」

そのときレナが２人の耳もとでささやいた。

「気づかれました。わたしがラーの魔法を封じます。そのあいだに」

ギバとテュフォンは顔を見あわせ、うなずきあうとテラスに踊り出た。

「ハズン、気にするな。どうせ……!?」ドワーフに話しかけていたラーがきづいた。

「ラミアン・ラー！　エルマをいただく!!」

「できるかな」

ラーがにやりと笑った。エルマを背中にかばう。ギバとテュフォンが剣をぬいた。

「ラーさま！」

ハルニバン・ハズンも進み出て剣をぬく。

「じゃまだ、ハズン。虫ケラにしてくれる」

一瞬の奇妙な空白。ラミアンは息をのんだ。彼女の心に純白の球体が２人の侵入者を守っているのがうつった——変化の黒き魔法は球体にはばまれた。

「いくぞ！」２人が剣をかまえて飛び出す。

「あなたの魔法ははげしい感情の変化にだけたよる未熟なもの……」

ラミアンは耳もとでささやくレナの声を聞いてあわててふり返った。妖精がエルマの手をとって立ち去ろうとしている。

「調和のとれた高き心がその深奥から創り出す魔法にはかないません」

ハズンの剣が２人の動きを封じた。

「ばかな！」ラミアンが叫ぶ。エルマは魔法がかけられているのか、うつろな表情で連れていかれようとしている。

「エルマ！」もう一度叫んで、力強く両腕をまえに突き出す——数百頭の野生馬がたてがみを振り乱し、ありとあらゆる色が混じった光を放つ汗を飛び散らせながら突進する光景がラミアンの心を満たした。

レナは想像を絶する衝撃に跳ねとばされた。耐えられない——そう直感した。

「ラーさま」エルマの声だ。魔法が解けた。ギバかテュフォンのどちらかがドワーフの剣をかいくぐって飛び出す。

レナは最後の力を振りしぼって、エルマともう１人を飛ばした。そして自分の存在が冥界神メディートの御前にすすむこともなく、完全に崩れ去るのを感じた。

「ラーさま、１人は倒しましたが……」

呆然と立ちつくすラミアン・ラーにハズンが声をかけた。「いかがいたしましょう」

ラミアンは答えなかった。

「エルマを追いかけますか」

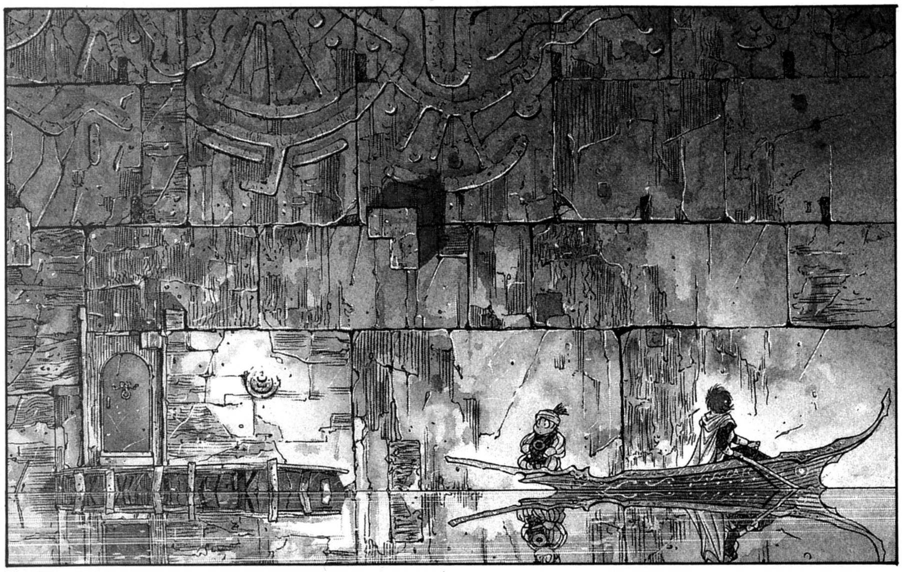
「……ああ」力ない答えが返ってきた。

「どうせ、あのギヌルオンの差し金でしょう。白銀宮で勝負をつけます」

ハズンはラミアンを残して出ていった。

「わたしの魔法は、未熟か……エルマ」

ラミアン・ラーはつぶやいた。



第3章 青の方位

ユルセルーム大陸の南岸は、大陸の南方海上に浮かぶ島ヒュノーに住む鬼族を中心とする海賊の襲来を受けることが多く、あまり住みよい土地ではない。大きな街といえば、海賊も寄りつく、いかがわしげなルノットくらいのものだろう。

そのルノットにフォート・ギヌルオンがオファトと滞在しはじめて3日がすぎた。

「もう少しだな」

とギヌルオンがつぶやいた。

「白銀宮が現れるんですか？」

「おそらくは青の方位、やや西よりの南。青は海と調和の神アウルの色でもある。今度は海上だな。小舟を手にいれよう。」

ギヌルオンがすっくと立ち上がった。オファトもあわてて立ち上がる。宿屋を出ながら、おくれるオファトを振りかえった。

「青の方位の意味をおぼえているか？」

「え！　あ？　えぇと……」

「青は何よりアウルの色だが、インジークは『真実の顕現』という意味を青の方位にあたえている。どうやら白銀宮は何かを明らかにしてくれそうだぞ」

ギヌルオンはいつもながらの屈託のない表情にかさねて機嫌のいい笑顔を見せた。

2日後、港は白銀宮の出現を受けて騒然となった。ギヌルオンの予測どおり白銀宮はルノットの沖合に出現し、そこにとどまる様子だった。白銀宮に挑もうとするものもいるにはいたが、大半の船はその得体の知れない存在をおそれて近づこうとはしなかった。

ギヌルオンたちは小舟で漕ぎ出して白銀宮に接近した。

「兄き、白銀宮は水と関係してるんでしょうか？　なんか水辺に現れることが多いような気がするんですが」

「さてね。最初はヴァロンの砂漠だった。水とはあまり縁がない土地だ。偶然かもしれないし関係があるのかもしれない。ま、そのうちわかってくるさ」

白銀宮の立ちはだかる壁にせまるにつれて、少しばかり信じがたいことが明らかになった。壁の下方、木製の扉からはなんと小さな桟橋が出ていて、小舟がつけられるようになっているのだった。

「なるほど。白銀宮はわれわれに真相を開こうとしているのか」

ギヌルオンが満足げな笑みを浮かべながらつぶやいた。

その同じころ、ルノットの大桟橋から、波間に白い輝きをのぞかせる白銀宮を望む2人がいた。。レナ・フェティックが死力をつくして移動させたエルマとカムイ・ギバである。エルマは少しやつれているようにも見えたが、おおかた元気そうだった。

「あの白銀宮へ渡るんだ」

ギバの声にエルマはすぐには答えない。しばらくして、

「白銀宮へ行けば、ラーさまが必ず迎えにきてくれます。あなたはただではすまされませんよ」

「まあ、イモ虫になるのもいいさ」

ギバはあいまいな笑顔をエルマに向けた。

第4章 真相

「オファト！　急げ!!」

前方、角を右に曲がった先から聞こえてきた剣戟の響きにギヌルオンが走り出した。その飛ぶような速さにオファトはとても追いつくことができない。

戦槌（ワイエヴァン）をかまえる2人の髭小人、オンジ・ハイムとゼム・ラが3人の人間たちの剣に気押されていた。そのうえ、ギガは剣を休め、心のなかで破壊の心象を高めて、魔法の一撃を加えようとしている。それにかまわずフォットとヒョウが剣を振り上げる。

「待て！」ギヌルオンが叫んだ。角を曲がったオファトの心にギヌルオンの放った魔法が心象となって映じる——紫色の空気のベールが髭小人たちを包みこんで、赤く輝く結晶の防壁になった。ギガの魔法が火炎を噴き上げる五芒星となってせまったが、結晶に激突して砕けちる。

あまりにはげしい魔法と魔法のぶつかりあいに誰もが動きを止めた。ただ、ギヌルオンだけが進み出て、人間と髭小人のあいだに割って入った。「なぜ争うんだ」

「こいつら、ラミアン・ラーの手先……」

と言いかけたフォットをさえぎって、ギヌルオンは冷静な口調で言った。

「それだけが理由か。ラミアン・ラーにくみしてはいけないのか？　あの娘は気性のはげしい未熟な魔法使いだが、ひとの命をむやみに奪うようなことはしない。彼女は彼女の思うところを実行しているだけだ。よけいなじゃまだてをする理由はない」

そのとき、オファトは以前にも感じたことのある強い圧迫感を感じた——まえに白銀宮に入ったときの！

「兄き！　下からくる!!」

ギヌルオンはオファトのほうに視線をおくる。楽しげな表情がのぞいた。

次の瞬間、下から何かの強い力がつき上げてきた——のだが、オファトは衝撃を感じることなくふわりと浮き上がった。

「同じ手を二度くわないさ」

ギヌルオンの声が聞こえたが視界は闇に閉



ざされていた。

「兄き〜ぃ」

「なさけない声を出すな」

右手が力づよく下にひっぱられ、オファトはどすんと地面にしりもちをついた。同時に光が戻ってきた。地平線の彼方までほとんど起伏もなくえんえんと広がる草原のまん中にギヌルオンといっしょにいた。以前に行ったことのあるラムザスの大草原とはちがう、どことも知れないところである。不思議なことに、空が目まぐるしく変化している。晴れわたった空かと思えば、くもりになり、夕焼けかと思えば星空になった。ただ、草原は昼間の明るさに満たされていた。

「こ、ここは……ど、どこです？」

「魔法的な結界の中だ。場所は、まあ白銀宮の中だと思っていい」

「さすが、ですね」

おだやかな声がした。声の方向に振りむくと、たぐいまれな美しい顔立ちの男が立っていた。年齢はよくわからない。若いようであり、かなりの年のようでもある。どこか不思議な雰囲気がある——そう思って、オファトはまじまじと様子をうかがった。

「まぁ！　あっあっ‼」

オファトは思わずことばにならない声をあげた。真っ青な髪がひと筋、頭のてっぺんから背中にかけてまっすぐに伸びている。話には聞いたことがあったが、目のあたりにするのははじめてだった。

「龍人族に会うのははじめてですか」

男はそう言ってオファトに手を差しのべた。思わずその手をとって、龍人族の男に立たせてもらった。

「混じり合うすべての色の力、太古の力に対抗できるような力はない。しかし常に移り変わりつづけるもので瞬間瞬間を守れば少しはしのげる」

「それは並たいていの力ではありません。あなただからこそできるのでしょう」

男はギヌルオンを正面から見すえ、あいまいな笑いを浮かべた。

「あなたは知りたいのでょう。それならばわたしの知っているすべてを教えます。混じり合うすべての色の力をとどめることはできません。一時は抑えこんでも、その太古の力は必ずや出口を求めて噴き出してきます。白銀宮はそうした太古の力の流出のひとつの姿です」

龍人は口をつぐんだ。しばらくの沈黙がおとずれる。

「それがすべてか」

「すべてです」

「わかった。名まえを聞いておこう」

龍人はおだやかな、実にやさしそうな笑顔になった。

「ありません……いえ、知らないだけかもしれません。思えば、知りたいと思ったことはありません」

「そうか。——そろそろ行こう」

ギヌルオンは龍人から、ただただ突っ立っているだけのオファトに視線を移した。

「最後に。ラミアン・ラーはひとをあやめてしまいました。心の深奥から流出するあまりにはげしい混じり合うすべての色の力を抑えきれずに」

「そうか。未熟すぎたことの報いか。彼女のことだ、そのうち立ち直るだろう」

「わたしもそう思います」

龍人はもう一度、さっきと同じやさしい笑顔を見せて、ギヌルオンとオファトの２人にうなずきかけた。

オファトの視野はとつじょ暗転し、体が浮き上がって、次の瞬間には白銀宮のせまい石の通廊に立っていた。

かれこれ１時間、長いまっすぐな通廊を歩いていたギバはエルマがついてこないのに気づいてあわてて振りむいた。

エルマは妙な雰囲気を漂わせる美しい男に引きとめられていた。彼女はうつろな視線で男を見上げている。

「ありがとう」

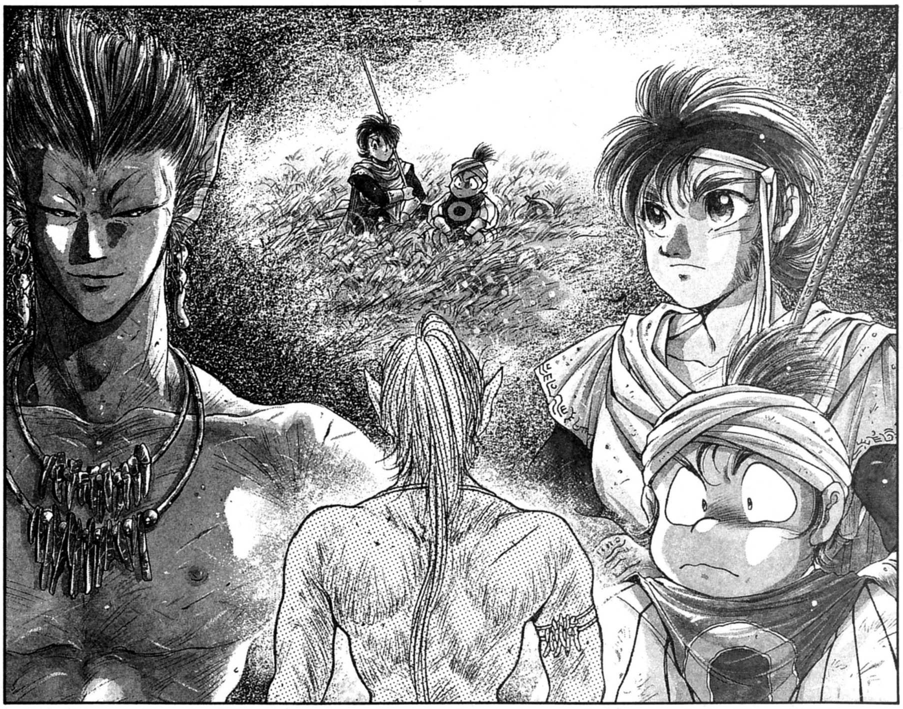
男はそう言うとやさしい笑みを浮かべた。彼女を取り戻そうにも、不思議に体が動かなかった。男はゆっくりと振りむくと、エルマをともなって立ち去っていた。その後ろ姿にはっきりと青いひと筋の髪が見えた。

龍人族——ギバは息をのんだ。話にしか聞いたことのないまれな種族だ。

「うわっ⁉」

ギバの複雑な思いは一瞬にして消し飛んだ。とつぜん足場を失って海の中に放り出されたのだ。

白銀宮は消失した。わずかに数時間の出現であった。　（つづく）



参加のしかた

年もあらたまって、読者参加メイルRPG『さまよえる白銀宮』も第3回めです。

すでに参加してくれているみなさんは、もう参加のしかた、わかってますよね。それでは、これから『さまよえる白銀宮』に参加したいという読者のみなさんのために参加の要領を説明します。ルールはちょっと複雑に感じるかもしれませんが、実際の参加ハガキに記入してみてください。参加のしかたはとっても簡単です。

『さまよえる白銀宮』に参加するには、はるかなる幻想の異世界「ユルセルーム」に突入して、あなたの分身となって活躍するキャラクターをつくらなければなりません。といっても種族と名まえを決めるだけです。

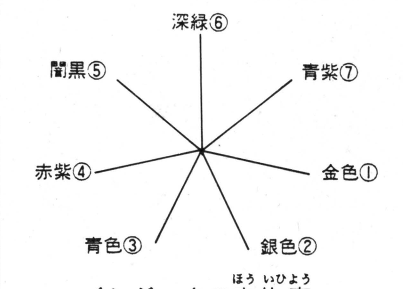
種族はこの下の表にある6つの中から選んでください。選ぶときの注意は、ユルセルームにたくさん住んでいる種族ほど、分身として選ばれやすいということです。

つまり、あなたが「半妖精」になりたいと思って選んでも、ユルセルームにいる半妖精の数は非常に少ないので、あなたのキャラクターがあなたの分身として採用される可能性は低くなってしまうのです。一方、「人間」を選べば、住んでいる数が多いので、採用される可能性は高くなります（それでも100%というわけではありません）。

種族を選ぶにあたってもう1つ重要なことは、自分のキャラクターを「戦士」として成長させるのか、「魔法使い」として成長させるのか、ということです。戦士にしたければ体力面を、魔法使いならば精神面を重視すればいいでしょう（妖精だけは最初からレベル1の魔法使いです）。

次にキャラクターの名まえですが、カタカナで9文字以内、名まえの区切りの「・」も1文字に数えてあれば、どのようなものでもかまいません。でも、シナリオの雰囲気によく合った名まえで、ほかのマンガや小説などから借りてくる名まえはやめようね。

キャラクターとして決めなければいけないのは、種族と名まえだけ。あとはキャラクターの行動の方針や内容に関係した選択肢になります。

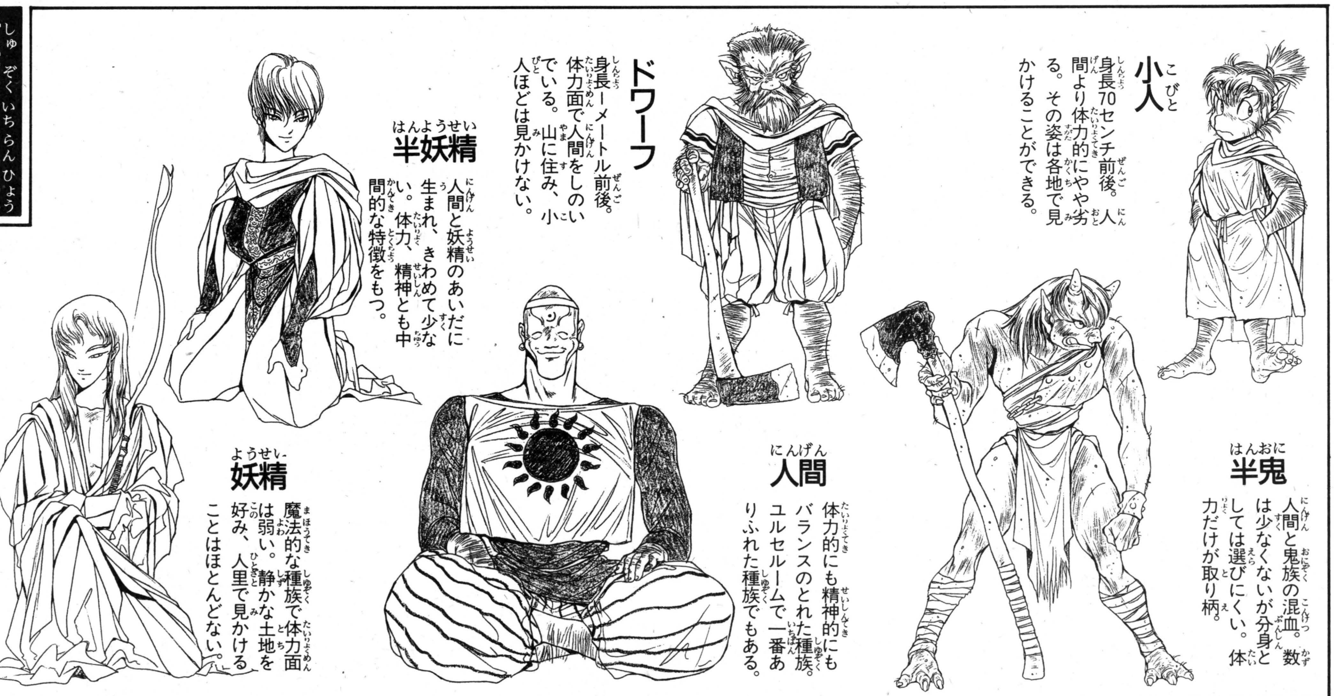


インジークの方位表

「種族」の次は「サイド」です。これはキャラクターが、調和を重んじる白のイーヴォ派の「フォート・ギヌルオン」側につくか、それとも変革を重んじる黒のデュール派の「ラミアン・ラー」側につくかです。ストーリーをよく読んで、好きなほうに決めてください。この選択肢には人数制限のようなものはありません。

次は「方位」です。この方位については、今回、ストーリーの中で説明してありますが、その内容はゲームには関係ありません。ようするに、選んだ人数の多い順に「方位」に順位

種族一覧表



半妖精 人間と妖精のあいだに生まれ、きわめて少ない。体力、精神とも中間的な特徴をもつ。

ドワーフ 身長1メートル前後。体力面で人間をしのいでいる。山に住み、小人ほどは見かけない。

小人 身長70センチ前後。人間より体力的にやや劣る。その姿は各地で見かけることができる。

妖精 魔法的な種族で体力面は弱い。静かな土地を好み、人里で見かけることはほとんどない。

人間 体力的にも精神的にもバランスのとれた種族。ユルセルームで一番ありふれた種族でもある。

半鬼 人間と鬼族の混血。数は少なくないが分身としては選びにくい。体力だけが取り柄。

をつけて、第4位にあたる方位を選んだキャラクターが「白銀宮」の中に入れるということです。

前もって準備された正解があるわけではありませんが、みなさんの選び具合によって、「方位」に1つの正解が決まることになります。「種族」のふるいをくぐりぬけ、正解の「方位」を選ぶことのできたキャラクターだけが、「白銀宮」の中に入れて、いよいよ行動がとれるようになります。

さて、選べる行動は今月の「行動の選択肢」に書かれている1番から9番までです。

行動を選ぶにあたっては、まずその行動がキャラクターのサイドにふさわしいかどうかを注意してください。行動の内容がサイドと合わなければ、行動に成功しても経験点を得られず、キャラクターは成長できません。

もう1つのポイントは、キャラクターを「戦士」として成長させるか、「魔法使い」として成長させるか、です。戦士に成長させたいなら体力型の行動を、魔法使いなら精神型の行動を選んでください。

体力型と精神型の行動は同時に選んでもかまいません。経験点が体力と精神力に分散されて成長は遅れるのですが、戦士であると同時に魔法使いとしても経験をつめば、「ヒーロー」の称号や、最上級の「ロード」の称号が得られます。

行動は3つまで選べますが、特定の行動に、特にエネルギーを注ぎたい場合は、同じ行動選択肢の番号を2つ、あるいは3つ記入してもかまいません。行動の結果として得られる経験点は1つだけ選んだ場合と変わりませんが、成功率が上昇します（2つなら1.41倍、3つなら1.73倍）。

行動が成功して経験点がとれるかとれないかにかかわらず、種族の関門をくぐりぬけ、正解の方位を選んで「白銀宮」の中に入ることができたキャラクターはすべて登録されて誌上で発表されます。3つ選んだ行動のどれも成功していなくて、経験点が0点の場合もあります。

一度登録されたキャラクターは、種族による関門を通らずに、すぐに方位を判定します。ただし、行動選択肢の判定に進むには、方位は正解でなくてはいけません。

暗証記号は登録されたキャラクターをあなただけが動かせるようにするためのものです。AからZまでの中から選んで、忘れないようにメモしておくようにしてください。せっかくキャラクターが登録されても、暗証記号が正しくなければ、経験点を累積してキャラクターを成長させることができません。

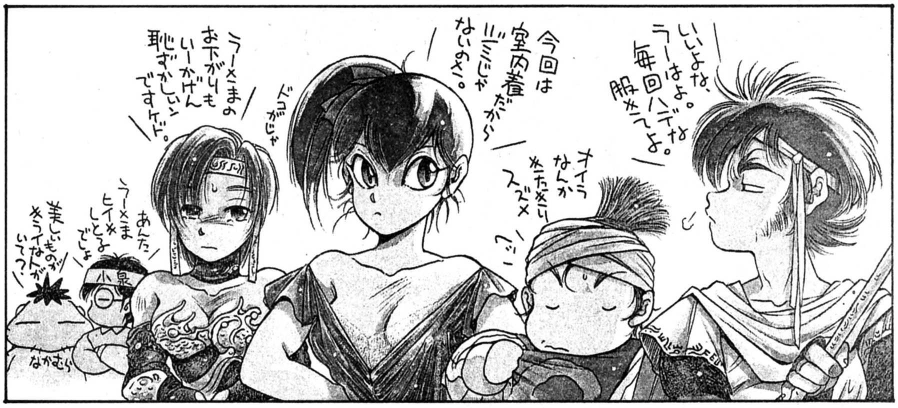
登録後、キャラクターの種族と名まえ、暗証記号を変えることはできませんが、サイドと方位、3つの行動選択肢は自由に変えてかまいません。

また、経験点0で登録された場合、次の回の行動のあと、まだ経験点が0点ならば、登録は抹消されます。さらに、経験点を持っていても、戦闘をはじめとする危険な行動に失敗した場合には、死亡による登録抹消もあり得るので、十分注意してください。

説明を読んだだけではわかりにくいかもしれませんが、折り込みの参加ハガキを右の記入例を見ながら、空欄を埋めてみてください。ほら、案外簡単でしょ？　あとは41円切手を貼ってポストに入れるだけです。今回のしめきりは3月15日必着。遅れないように気をつけてくださいね。

行動の選択肢

1	.戦闘になったら、剣などの武器を駆使して戦う。（戦士の称号がなくても可）	（体）
2	.戦闘になったら、魔法を使おうとする。（魔法使いの称号がなくても可）	（精）
3	.龍人と出会ったら慎重に接触を試みる。	（精）
4	.龍人と出会ったら力ずくか、魔法で捕らえる。	（？）
5	.龍人と出会ったら相手の命を奪うことも辞さず、徹底して戦う。	（体）
6	.エルマを龍人から引き離すべく白銀宮の探求をおこなう。	（？）
7	.ラミアン・ラーの心の隙をついて接触し、彼女の行動をさまたげる。	（精）
8	.ラミアン・ラーの心の隙をついて接触し、彼女が立ち直る手助けをする。	（？）
9	.白銀宮の中には「龍」がいるはずだと信じて探索をする。	（精）



メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証記号	登録番号		
3	2	4	5	5	7	P			

キャラクターの名まえ（「・」も1文字にかぞえる）

ピ｜ッ｜ポ｜・｜デ｜ル｜ワ｜ー　（男・女）

- ●種　族：1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼
- ●サイド：1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
- ●方　位：1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
- ●行動の選択肢：71ページを参照してください。
- ●暗証記号：A～Zのアルファベット（忘れないようにメモしよう！）
- ●登録番号：自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタ数字を記入します。登録されていなければ空欄で。

氏名	山田野かかし	ペンネーム	
住所	〒999 田舎野町田中1－2－3		
性別	男・女	職業（学校名）	田舎野高校
年齢・学年	18歳高3年		

前回の結果

第2回
行動結果



さてさて、『さまよえる白銀宮』第2回、2月号の行動結果です。

やはり方位の関門は厚かったようで、第1回の行動で登録されていて、今回も方位が的中したのはわずかに2人でした。

今回の正解の方位は「青色」です。人気順位は多いほうから、赤紫・闇黒・深緑・青色・青紫・金色・銀色という順でした。

種族の人気は多いほうから、人間・妖精・小人・ドワーフ・半妖精・半鬼。競争率では高い順に、半妖精・半鬼・妖精・人間・小人・ドワーフとなっています。半妖精の競争率は20倍にまで下がりましたが、今回新規に登録された半妖精はいませんでした。

登録されたみなさん、おめでとうございます。今回から参加ハガキの種族欄には0を記入して、登録表の3ケタの登録番号を記入してください。暗証記号は登録されたときと同じものでなければいけません。「参加のしかた」も参照して間違えないでくださいね。

前回の行動でサイドによる禁止があったのは、ラミアン側が1と2と4、ギヌルオン側が5のみです。前回のラミアン側は行動あるのみ、裏切り不可。ギヌルオン側は慎重さという方針でした（今回も同じ方針とはかぎりませんよ）。

まだ登録されていないみなさんも、あきらめずに登録をめざしてがんばってください。お待ちしてます！

登録番号	参加者名	キャラクター名	種族	経験ポイント	称号
130	HAO・DADY	◆ハルニバン・ハズン	ドワーフ	3	戦士2
141	オイラはドラマー	フランシス・レイ	半鬼	1	戦士1
147	GUN HUNTER	シヴァ・ジェイン	人間	1	なし
147	輝楽	ジルフ・マーアラ	小人	1	なし
154	坂田魔金	◆フォット・ギルニオ	人間	3	戦士1
167	近藤修一	バクレーン	小人	0	なし
176	竜水　晶	レン・パウン	人間	0	なし
204	ミス・エマニュエル	ピュア・ノエル	人間	3	魔法使1
206	山岡　弘和	シオン・ユルガー	小人	1	なし
218	ラッタッターMASA	ミディ・ジュラード	人間	3	魔法使1
221	SA・BU	バルムス・マイヤー	妖精	3	魔法使2
222	大宮　義亜	リティア・カウ	人間	3	魔法使1
223	ぶちえらい	ソレイブ・ギムリス	ドワーフ	1	戦士1
230	神崎　一彰	◆カムイ・ギバ	人間	3	戦士1
242	小松　寛明	ハイパー・ラリホー	人間	3	なし
244	まこちん	エール	人間	0	なし
247	中山　洋一	ドワイト・プレル	ドワーフ	1	戦士1
256	戦部　藤丸	ユニ・トゥルマニエ	人間	1	なし
279	門脇　史郎	アルファト・ササ	人間	2	なし
311	LED	リア・フィールド	人間	3	魔法使1
314	松沢　寛信	ザヴォイ・ルバドス	ドワーフ	1	戦士1
316	TAKATAN小太刀	ルーフ・ヴェターラ	人間	1	なし
336	末広　剛視	バーソロミュー	人間	2	なし
338	B太郎	ガスト・ノッチ	人間	1	なし
338	リョウマ	ガイ・コーディー	人間	1	なし
343	ソーマ・データ	カル・ラムラー	小人	2	なし
345	佐藤　男爵	アイーナ・リーン	小人	1	なし
361	我来也	ミーク・ザメット	小人	1	なし
382	まきまきお	ユーン・モダイア	小人	0	なし
402	MR3	ドラフ・スクウェア	人間	2	なし
402	パイルバンカー	メッサ・シュバルベ	妖精	0	魔法使1
404	平谷　和広	ピレル・フレイム	小人	2	なし
420	長老	レム・ラローン	人間	0	なし
432	Mr. エッグ	ターズミ・ターワイ	人間	1	なし
450	どらごん	◆ヒョウ・カルマ	人間	2	戦士1
451	馬鹿太郎	ギルムス・パー	人間	2	なし
452	花の守裕組!!	◆オンジ・ハイム	ドワーフ	2	戦士1
521	ダダダダァー	カリオス・ドルガー	小人	1	なし
532	けるよん	エゼル・フォスグン	人間	1	なし
535	およよ	シュヴェール	人間	1	なし
535	大澤　正治	アルダ	妖精	2	魔法使2
546	篠原　佑介	デビル・ドラゴン	妖精	1	魔法使1
549	溝口さおり	ローラ・カムラン	人間	4	魔法使1
570	九蓮　宝灯	ロード・ミレール	人間	1	なし
590	山村　孝一	◆マリア・テレジア	人間	2	なし
612	ようきなバカ貝	ガイル・チャビン	人間	2	戦士1
628	ろでます	ウォーア・ナッシュ	人間	3	魔法使1
648	犬のタマ	ギル・ルミーレ	人間	1	なし
649	明神下の平次	セン・ジーマ	小人	0	なし
650	進々堂Z	カイ・ウィザード	人間	1	なし
650	草薙ちはや	レスフィ・フェゼル	人間	0	なし
662	かきっぱち	ファ・ミラン	妖精	3	魔法使2
669	桂　詩太	クーキー・レザン	人間	2	なし
714	The Boh 3	リリアナ・レイクル	半妖精	1	魔法使1
725	孔雀	ダークカルロス	人間	0	なし
726	亡者	ヴィー・シモティ	人間	0	なし
734	吉川　順一	◆ゼム・ラ・ゴールド	ドワーフ	1	戦士1
745	鎌田洋一郎	◆ギガ・ファントム	人間	3	なし
751	本田　和靖	ニド・ホワイト	人間	1	なし
754	ミカエル	カルマ・シン	人間	1	なし
825	横浜のアドルクリスティン	マックスウェル	人間	2	なし
826	クリッパー	カティサーク	人間	1	なし
861	菊池　由美	◆エイヴィ・フロート	人間	3	魔法使1

◆印はストーリーに登場するキャラクター
「魔法使1」などの数字はレベルを表します。



水晶球通信

クリスタルつうしん

★みなさんの応援のおかげで第3回。今回もたくさんの方の参加をお待ちしております。
★今回、登録表にはない読者のキャラクターが2人登場しました。第2章のカイル・テュフォンとレナ・フェティックです。運悪く2人とも死んでしまいましたが（立田さん、がっちゃん、ゴメンなさい）、いつもそうではないので、関門であきらめないで参加してくださいね。では、おたよりを紹介します。

☆方位の正解が2つ出たときはどうなさるおつもりですか。　（熊本県・螟蜂）
★とってもごていねいに……確率的にあり得ないと思いますが、万一そうなったら2つとも正解にしましょう。約束します。

☆どんなに難しいことでも5％は確率があるのなら、簡単なもので100％成功するものはあるのですか？　（愛知県・春日　綾）
★成功率は能力値の高さによります。経験0点のうちはどの行動でも成功率はそんなに高くありません。ただしどんなに能力が高くなっても成功率の上限は95％です。

☆こんなもの、手ぇ抜こうが、てーねーにやろうが、結局、運が問題になるだけなのね。だからってこーゆー投げやりな態度ではきっと載らないでしょう。（東京都・山田太郎）
★たぶん、そうだと思います。

☆せっかくラミアン・ラー側についたんだから、どうか、エルマがずっとついていてくれますように…。（島根県・I LOVE リリア）
★あてがはずれてしまいましたね。だけど、あきらめないで参加してください。

☆行動の選択肢の（?）とは何なのですか。　（栃木県・金井信明）
★行動が体力型か精神型かを、みなさんが判断してくださいということです。前回のエルマ連れ出しは体力型の行動でした。

☆私もRPGの中の戦士のように勇気があれば、この現実世界でもすてきな冒険ができるのに……。　（兵庫県・MS.HELI）
★RPGに参加してるのは現実のあなたでしょ？　だからRPGの戦士の勇気はあなたの勇気でもあります。あきらめずに、現実世界でもすてきな冒険に挑んでください。

☆ラミアン・ラーの服、あぶないって思うのあたしだけですか？　（福島県・クイーン）
★みなさん、そう言います。確かに転んだりしたらあぶないですよね……話がちがう？

☆人生、「無理・無茶・無謀」の三無主義になればこわいものはなくなります。
（神奈川県・風龍火龍水龍地龍）
★そりゃコワイものはなくなるだろうけど、うまくいくとはかぎらないから、やめたほうがいいのではないでしょうか。

☆2月号でカゼをひかないようにと言われたのに僕はひいてもた。ガックシ。
（福島県・ぼのぼの）
★わたしもひいてしまいました。みなさんもカゼに十分気をつけてください。それでは、またお目にかかりましょう。



⬅大野ねこ（岐阜県）



➡がっちゃん（群馬県）


⬅委員長（香川県）


➡佐伯　遼（長野県）


⬅江嶋瞬一（神奈川県）



➡RX―78（兵庫県）



⬅穿山　甲（埼玉県）



➡小川芳幸（大阪府）



次回
『さまよえる白銀宮』
第4回「白銀宮の戦い」
白銀宮にひそむ謎の龍人の目的は?

来月号は
『黄昏狩人トワイライト・ハンター!』
第4回「黄昏の聖域」

おたよりカムカム

いくいくパラダイス

みんな元気か？　まだ寒い季節だけど、もう4月号だ。東京は昨日バカバカ雪が降りやがってシベリア並みの寒さなのに



4月号だぞ!!　ピンとくるわけないよな。とかなんとか言いつつ、今月もパァーッとハデに始めてみちゃおうかねっ!!

イボンヌ木村の コピー天国

こんなアタシに誰がした……盛本、オメーだ！

読者から質問のおハガキをいただいた。ところが、その質問ってのが「イボンヌさんって、ほんとにあんな顔なんですか」だってよ。これもみんな、盛本画伯の絵のせいである。いつか殺してやっからな！

今月の盛本賞

『天地を喰らう』

電池を喰らう

青森県弘前市　小原雅史

3000MAC

どわっはっはっは、あへあへ……と、この下品な笑い声は、イラストレーターの盛本画伯のモノである。小原、キミの作品は、盛本画伯に気に入られてしまったよーだぞ。盛本は、もうキミをオトモダチだと思っている。これを喜ぶか悲しむかは、キミの勝手だけどさ。ま、3000MACやるから、お大事に。



今月の社会派

『めぞん一刻』

オゾン深刻

千葉県千葉市　早坂聡史

2000MAC

そうそう、オゾンは深刻なんだよな。なぜ深刻かってぇと、それはフロンのガスを消し忘れて酸欠に……違う？　うう、ちょっと待て……（間）……あ、そか。フロンガスの公害でオゾン層が破壊されてんのか。早坂、おまえ博識だなっ！

今月の痛快クン

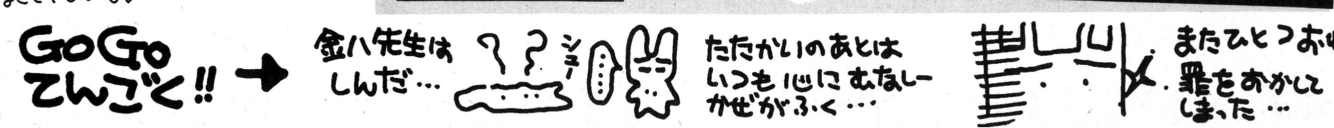
『イース』

イースをやるお金がありますか

石川県小松市　ふさがみ

1500MAC

うーん、コレは痛いところをウマくついてる！　『イース』をやる勇気はあっても、CDロムやソフトを買う金がないヤツぁ、ゴマンといるもんね。広告に金かけてる余裕があったら、ソフト安くしろってかぁ？　よくぞ言ったの1500MAC！





『麻雀学園』(マージャンがくえん)

かあちゃん！部屋に入る時はノックぐらいしろよ！

愛媛県松山市　ゴウダ

今月の恥さらし　1000MAC

あ、オマエ、かあちゃんに見られたなっ！　女のコの裸見て１本抜いてたんだろっ！　この恥さらし者め！　股間を押さえてアセりまくってるゴウダの姿が、目に見えるよーだ。うう、悲しいヤツめ、1000MACやるから元気を出せよ！

『パックランド』

パックマン夫妻がどうやって子供を作ったのかは謎である

東京都東村山市　バッキー

今月の素朴な疑問　800MAC

言われてみると、ホントに不思議である。やっぱするコトしたんだろーか？　一度、パックマン夫妻の夫婦生活を取材してみたいもんだ。ううーむ、生命の神秘やねぇ。

『弁慶外伝』(べんけいがいでん)

弁慶脱毛症

千葉県茂原市　ドラクマ

今月のハゲ　500MAC

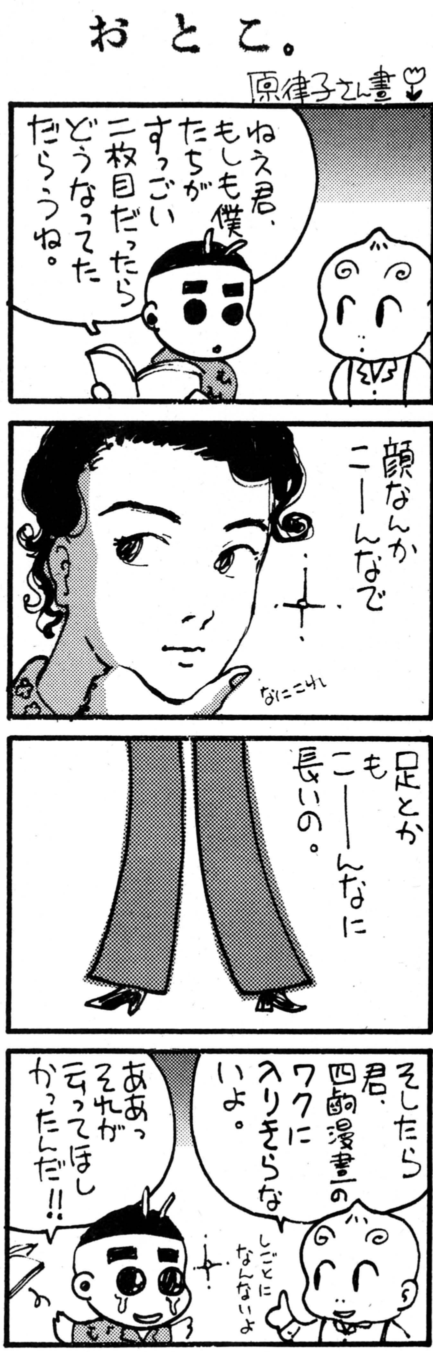
そーか、弁慶ってばアタマ隠してると思ったら、あいつハゲだったのか。かなし〜。でも円形脱毛症って、神経の細いヤツがかかる病気だぞ。弁慶って意外と繊細なのネ。

こんなコピーはいらな〜〜い!!

またしても、イロモノを送ってきたヤツがいる！　秋田県の「あそこが波平」(なんちゅーペンネームや)オメーだ。『最後の忍道』を「最後の陰毛」だとぉ？　げ、下品な……！　だが、思わず笑ってしまった自分が悲しい木村であった。ビート剛に内緒で500MACやるぞ。持ってけ！

今月のまとめ

今月は、なかなかの秀作ぞろい。選ぶのに苦労したぞ。みんな、この調子で、どんどん送ってくるよろし。ところで２月27日は、イボンヌ木村の誕生日なのであった。まだプレゼントは受けつけてるぞ、ワハハッ！



みんなで描けばコワくない！
にがお絵コーナー

なんでいきなり、こんなコーナーができんだよっ！　これもみぃ〜んな、盛本画伯の責任なのだ。しかし、人面犬になった自分の姿を見た時は、名前をイボンヌからイヌボンに変えようかと思った木村である。また、スライムの私は、ハクション大魔王の住む魔法の瓶に、はてしなく似てるのであった。ああ、自分がコワイ！



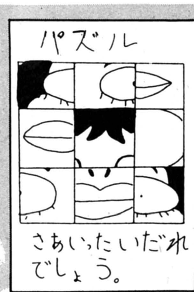
⬆MICKY飛びます！／兵庫県　650MACだ。



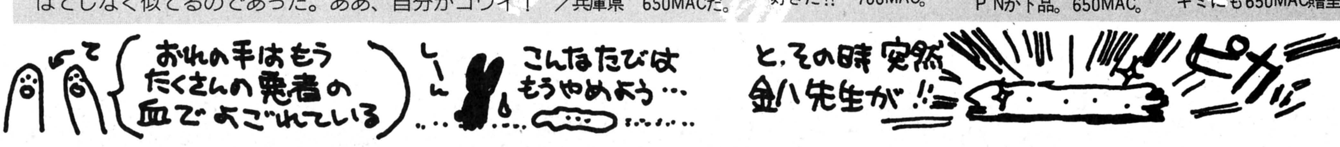
⬆村井圭太／千葉県　好きだ!!　700MAC。



⬆栗とリス／徳島県　PNが下品。650MAC。



⬆リゲインS／茨城県　キミにも650MAC贈呈。





パプア中村の BAKAまるだし

あなたのできないことが、私のしたいこと

♥バカその2♥

キミは話題の犬面人を見たか？本誌取材班は深夜の公園で、犬の顔をした人間を発見したぞ!!



⬆キャンキャン、ぼく犬面人のアインシュタイン。夜がふけると、ウフフ、ぼくはムックリ目をさますんだ。



⬅ヤッピー（死語）。ぼく、大好物のニンジンを拾っちゃった。思わずしっぽも立っちゃう。ピョーンコ、ピョンコ。



⬆お気に入りの松の木でちょっとションベン。スッキリ。

深夜の公園に恐怖の 犬面人 現れる!!



このぼくが出てきたからには、もう犬面人なんかに大きな顔をさせないぞ。フォーン!!



⬆あっ、やさしそうなおネエさんがやってきた。甘えちゃお。アレ、目をそらしてる。「ぼくってどこかヘンですか？」



⬆遊びすぎておなかペコペコ。そしたらノラ猫のフロリダが、スルメイカをくれた。「親分、一生ついていきます!!」

ひとの（ねこ）情けが心にしみた犬面人であった…

さあキミもパズルに挑戦しよう クイズの花園

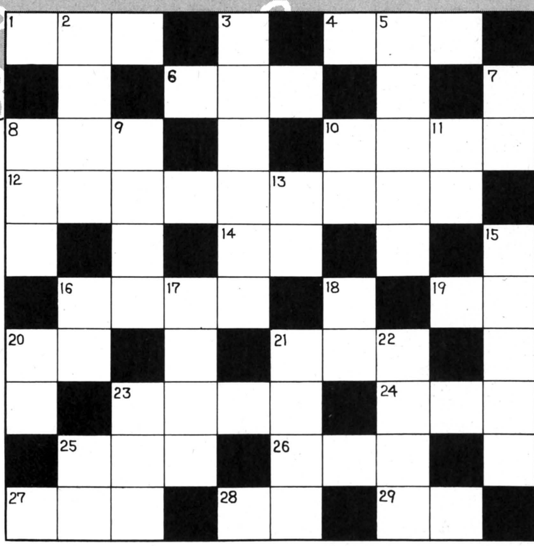
パズルを解くには5か所に漢字を入れなくてはならない。その漢字5文字を組み合わせると、ある言葉になる。それが答え。正解者の中から5名に2000MAC。締切りは3月15日必着。

●タテのキー

2 江戸時代は———社会だった
3 8つのメダリオンを取り戻せ!!
5 JITTERIN'JINNのデビュー曲
7 財布をこっそり
8 お父さんには———がある
9 バルセロナはどこの国にある？
10 母は父の———
11 西ドイツの首都
13 懸賞に当たるなんて——がいい
15 絵を———に出品する
16 10本足の軟体動物
17 架空の動物
18 たいへん物知りな人
20 話し上手
21 メスがオスをたべちゃう昆虫
22 神に祈って悪霊や病気を追い払う人
23 物を入れて持ち運ぶグッズ
25 縁故関係

●ヨコのキー

1 日本が大事にしているもの
4 ———の子は———
6 食べ物のもっともおいしい時期
8 商売用の魚を生かしておく所
10 入場料を払って魚を釣る場所
12 地獄より鎌倉へ
14 ボウリングで倒すもの
16 室内
19 狼少年
20 奈良公園にたくさんいる動物
21 シーラカンスは生きた———だ
23 西郷隆盛のふるさと
24 ニワトリの頭にある
25 昔の日本の金貨
26 夢と———
27 ———係長
28 穴をあける道具
29 海が荒れること



犬面人リクエストの東京都／早坂二郎くんに3000MAC進呈

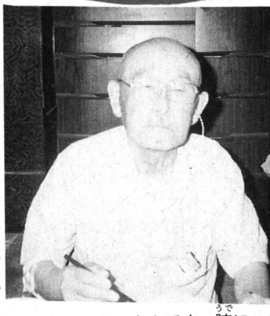
さるちゃん！きみのおかげでどうちん たすかったよ!!

鼻炎の薬のせいで死んでしまったはずの金八先生のからだが光ったと思うとみる●みる……

まぬけづらさんいらっしゃい

親からもらったまぬけづらでMACを稼いじゃえ

今月のチャンプ



⬆うちのじいさんです。腕にハエが!!　（岩手県／デビッド坊主）

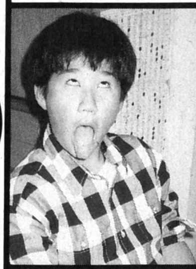
先月号で母親のマヌケづらを送ってきたデビッド坊主が、今月はじいさんのを送ってきやがった。次は自分の顔を送ってこい!!　1200MACだ。

次ぎはポンジュース。「これを持ってるとご先祖様に怒られる気がしたので送ります」だって。供養してやるよ。700MAC。イトケンはどっかの駅のホームで撮影している。その根性に700MAC。

アンジェラスくんの写真を送ってくれた酒井には、700MACだ。

最後は姉の彼氏の写真。「顔がデレーッとしてるでしょ」というコメント入りだ。姉さんの許可をとったか？　600MAC。

その他のまぬけづらさんたち



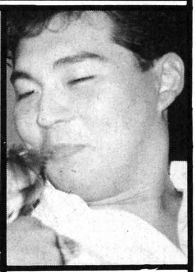
⬆載せて!!（千葉県／ポンジュース）



⬆すごい顔だろ。（神奈川県／イトケン）



⬆アンジェラスくん。（長野県／酒井篤史）



⬆姉の彼氏が犬とキス。（北海道／田中淳）

おんな。

原律子さん書



The♡タレコミ

なんと!!　原律子先生ネタも登場したぞッ



「いくパラ」でオナジミの原律子さんの本を、兄が持ってた。内容は…SM。くわばら、くわばら。でもおもしろかった。

（神奈川県／しろばら女王）

それは、『奉仕の白薔薇』だね。よい子のみんなも原先生の本でお勉強しよう！　350MAC。

ぼくの友人Nは、新年をトイレで迎えたそうだ。

（沖縄県／光斬破）

そうゆうこともあるよね。で、350MAC。

㊗新ウラ辞苑

こんなにためにならない辞典もないぜッ!!

「鼻からボタモチ」意味／でけえ鼻うんちのこと。（埼玉県／ぽんちよ）

何でも大きいことはいいことだ！350MACをあげよう。

「うんこ美人」意味／汚いうんこでも見かたによってはとてもきれいに見えるということ。

（山口県／王様の耳）

どっから見てもうんこはうんこ。どこがきれいだぁ？　350MAC。



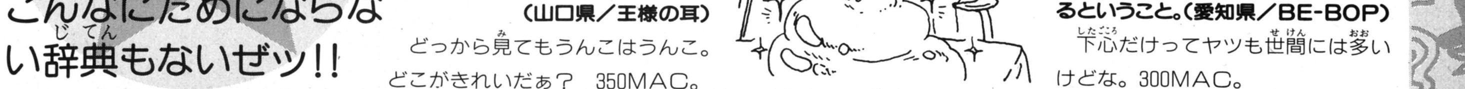
「ブータンで珍獣」意味／思わぬ所で大発見すること。

（鳥取県／ぢゃっく）

ブータンがどこにあるか、知っている人は、教えて。300MAC。

「恋心あれば下心あり」意味／いくら純愛だといっても、やはり下心はあるということ。（愛知県／BE-BOP）

下心だけってヤツも世間には多いけどな。300MAC。



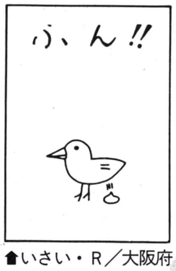


万城目さゆりの おたよりGOGOGO！

今月もヘンなおたよりをいっぱいアリガト。うれしくてバカ笑いしちゃう

ぼくが血と汗を流して集めたMACを、親がまちがえて捨ててしまった。こんなぼくに恵みのMACをお願いします。　（佐賀県／勇者）

こーゆうさゆりの優しさにおすがりします的なおたよりには困っちゃう。そのうち誕生日だからMACください、なんて書いてくる人がいそうね。350MAC。



⬆いさい・R／大阪府 プリティ。650ＭＡＣ。

『ヴァリスII』の“ヴ”の字が読めない私は、『ヴォルフィード』も『ヴェイグス』も読めず、困っています。メーカーさん、あんまり難しいとぼくちゃん読めないのさ！　（岐阜県／やすりい）

ンなもん、読めなくてもヘーキでしょ？　何かこまることある？　400MAC。



⬆女喰山／神奈川県パンクス。650ＭＡＣ。

やい、てめえら！　ハガキに「載せてね」なんて書くんじゃねぇ!!　正々堂々と勝負して載ってみろ。編集部のみなさん、私の心意気をわかっていただけたでしょうか。……だから、載せて♡　ねぇ、載せてったらぁ、ウフ♡　（秋田県／載・せ・て・ね♡）

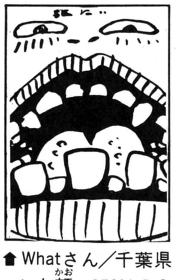
最初は男らしかったのに、後半はオカマになっちゃって、ヘンな奴！　まぁ世の中にはヒゲづらに厚化粧しているオカマさんもいらっしゃるから、男らしいオカマがいてもいいね。オカマのキミに、450MAC。



⬆Mr.ゾンビ／東京都 怖いっ！　650ＭＡＣ。

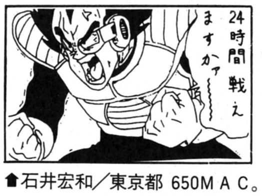
昨年、友だちと同じ大学を受験し、その友だちと合格発表場に行った。オレは不合格。友だちは合格してやがった。合格したのを学校に連絡するため、友だちは電話ボックスへ。オレはその前で待っていた。そ、そ、そのときだぁ～鳩がどこからともなくやってきて、オレの頭にフンをポトンと……。どーだーすげぇだろう。　（神奈川県／悲しみのドン底）

さゆりもご幼少のころ、鳥数羽によるフン攻撃に襲われたことがあるの!!　一斉に落下してくるフンの雨。ベチャベチャっと道に落ちる様子は、ホント怖かったよォ。危うく直撃されちゃってお気の毒!!　450MACを差し上げよう。


⬆Whatさん／千葉県 ヘンな顔。650ＭＡＣ。

へい、すんません!!　朝便所でくそをしながら、“今、自分と同じことをしてる人は何人いるんだ”と、２時間近く悩み、遅刻したのはあっしでごぜえます。　（高知県／半魚人）

そりゃあ勘弁ならねぇ、その腐った性根をたたっ斬ってやる!!　なんて言ったらどうする？　400MAC。



⬆石井宏和／東京都 650ＭＡＣ。

◇おたより大募集◇

北は北海道から、南は沖縄まで、投稿をしてくれたみんな、ありがとう。来月もオモシロイのやヘンなの、マヌケなのなど、おたより待ってるぜ！　クイズに応募する人は余白におたよりも一緒に書いてくれたりすると、すッごくウレシイのでヨロシク。

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

3月号のクイズ当選者発表

先月号の正解は「上越新幹線」でした。抽選で、下記の５名に2000MACを贈る!!

松田佳晃（大阪府）、夏目拓（千葉県）、浪崎将範（愛知県）、竹下慎二（静岡県）、松本健太郎（千葉県）。敬称略。

あて先　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ケ谷ＫＴビル　㈱ＰＣエンジン編集部　「いくパラ」〇〇係

大喜利エンジン

奥が深いナゾカケの道を極めた秀作ぞろい!?



『ファイヤープロレスリング』とかけて、目撃者のいない事件ととく。その心は、操作（捜査）が難しい。　（福岡県／マニョマニョ）

うまいっ！　ナゾカケ正統派だ。400MAC。

『Ｆ１トリプルバトル』とかけて、大リーグボール１号ととく。その心は、ヒューマン（飛雄馬）が作った。　（茨城県／いだてん）

キミもうまいなー。400MAC贈呈だ。

ＲＰＧのザコキャラとかけて、中身のない大工道具箱ととく。その心は、いつまでたってもキリがない。　（埼玉県／根岸俊明）

根岸もなかなかどうして、うまいじゃねぇか。400MACをやるぜ。

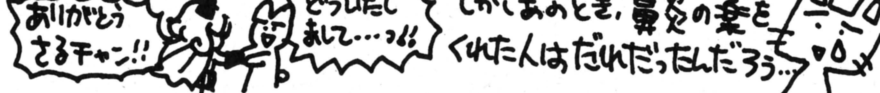
今月はハイレベルな作品ばっかが集まった。来月もこの調子でがんばってくれ、諸君。

CM 「イース大全書」 好評発売中!!

これ１冊で、『イースI・II』は、ハイ、エンディング!!　完全ダンジョンマップつきだから、安心だね。ほかにもモンスター図鑑などいろいろ載ってるぞ。角川書店刊、定価980円。



イラスト／盛本康成・中野豪・杉山真理・今わ野Q太郎　クイズ作成／草野公平



超SFノベルズ

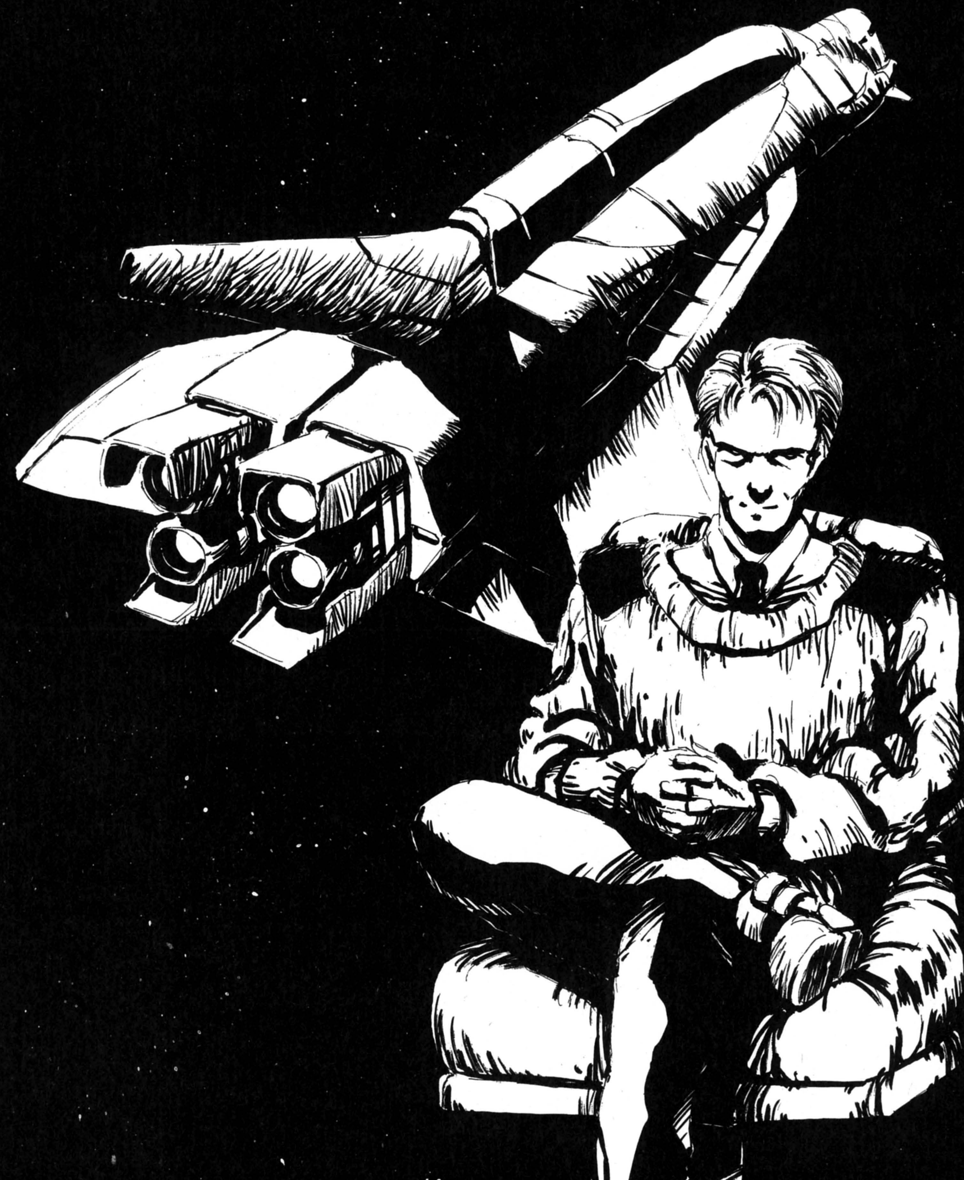
CYBER KNIGHT

サイバーナイト

GROUP SNE PRESENTS

連載第8回

宇宙船ソードフィッシュ



出陣直前の傭兵部隊に肉薄ルポ

ジャーナリストのマカリスターが、出陣前夜の揚陸艦〈ソードフイッシュ〉に潜入ルポを敢行。

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

謎の組織ＬＡＮ

マカリスター・レポート。
2353年３月——

今さら言うまでもないだろうが、傭兵とは、どこの国の軍隊にも所属しないフリーの兵士のことである。どこかの国や組織、あるいは個人から金をもらい、彼らのために働くのである。

戦争のほかにも、テロ対策、重要人物の警護、犯罪者の逮捕など、傭兵が必要とされる仕事は多い。普通の兵士にくらべて実戦の経験が豊かで、腕前が信頼できるからだ。

さて、傭兵はいったいどこで仕事を見つけるのか？　新聞に「傭兵募集」という広告が出ているわけではない。戦場にふらりと現れて「雇ってください」と言っても、相手にされるはずがない。いつも宇宙のどこかで戦争が起こっているとはいえ、いい仕事を見つけるのは大変なことだ。

実は傭兵に仕事を仲介している組織が存在しているのである。

特に大きいのが“ＬＡＮアソシエイツ”という組織だ。もちろん、どこの国にも属さない民間の団体である。

ＬＡＮというのは、３人の創立者の頭文字を並べたものだという。本社は地球にあり、あちこちの星に支部がある。正確な規模は不明だが、人類の太陽系外進出と同じ頃に創立されたというから、300年近い歴史があることになる。

今回、私はＬＡＮアソシエイツに取材を申しこんだのだが、やんわりと断られてしまった。「私どもはまっとうな人材仲介会社です」というのが返事だ。

しかし、これまでに集めた情報から、おおよその活動内容は判明している。

誤解のないように言っておくが、傭兵たちはＬＡＮの社員ではない。むしろお客様である。彼らは料金を払ってＬＡＮのデータバンクに登録する。ＬＡＮのデータバンクには、現在活躍中の何千人もの傭兵に関する必要な情報（出身、経歴、能力など）が集められているのだ。

どこかの国が傭兵を必要とした場合、ＬＡＮに依頼する。ＬＡＮは依頼内容に応じて、登録されている傭兵の中から、任務に適していると思える者を選び出し、連絡する。任務を引き受けるかどうかはその傭兵の自由だ。契約が成立したなら、ＬＡＮはその国からいくらかの紹介料をとる（どれぐらいの金額かは不明だ）。

こうしてみると、ＬＡＮが秘密主義を守っている理由がおわかりだろう。多くの契約を通じて、ＬＡＮはいろいろな国の軍事上の秘密を握っているのだ。万一、それが外部に流れでもしたら、会社の信用は丸つぶれになるだろう。

ＬＡＮはすべての政府に対して中立の立場を守っている。時には、対立する２つの国の両方に傭兵を派遣することもあるのだ。

ＬＡＮはまた、傭兵たちのために武器や装備の調達も引き受けている。小型の重火器はもちろん、戦闘車両、モジュール、戦闘機、時には宇宙戦艦まで手配する。中古ばかりではなく、最新型の武器まで、どこからともなく手に入れてくるのだ。

厳密に言えば、こうした活動は法にふれている可能性がある。どこの国も兵器の輸出はきびしく規制しているはずだからだ。

しかし、長い歴史の中で、ＬＡＮの違法行為が法廷で裁かれたことは一度もない。ＬＡＮは各国政府や軍事産業と裏で密接にむすびついているにちがいない。

集まった連中

３週間前、私が以前にインタビューしたことのある若い傭兵、ヴィンド・ベルクが、私のオフィスをふらりと訪ねてきた。シャムランティエで休戦が成立して、傭兵部隊が引き揚げることになった時、またどこかの戦場に行くことがあったら教えてくれと、彼に頼んでおいたのだ。

ヴィンドはしばらく休養していたらしいが、そろそろまた体を動かしたいと思っていたところへ、ＬＡＮを通じて新しい仕事の依頼がまいこんだのだ。話を聞いたところ、条件が良さそうだったので、引き受けることにしたという。

私はヴィンドとＬＡＮを間にはさんで、依頼主とひそかに接触し、作戦の取材を申しこんだ。交渉には２週間ぐらいかかったが、どうにか相手はＯＫしてくれた。

ただし取材するにあたっては、いくつかのきびしい条件がついた。たとえば、作戦が完全に終了するまでは、部隊にぴったり同行すること、部隊から離れることはもちろん、記事を送ることも許さない、というものだ。敵に情報が流れて、作戦を知られてはまずいからだ。

というわけだから、あなたがこの文章を読んでいる時点では、すでに作戦は終了しているはずである。

かんじんの作戦がどんなものなのか、私はぎりぎりまで知らされなかった。交渉した相手が誰かも知らなかったのだ。だから、どんなところへ行くのか、何を体験することになるのか、少しばかり不安だった。

ヴィンドは作戦の内容を知っていたはずだが、「大がかりな作戦だ」という以外、何も説明してくれなかった。ＬＡＮと同様、傭兵たちも仕事のことになると口が堅いのだ。

私たちは恒星間定期客船を乗り継いで、メルカイン（海蛇座タウ１第３惑星）に向かった。その衛星軌道上にある民間の宇宙船ドックに、私たちの乗りこむことになる船が停泊しているのだ。

面白いことに、メルカインの入国管理ステーションで、顔見知りと次々に出会った。キリ・ザンジヌ、クレイン・キューバート、シャイン・リーといった顔ぶれである。他にも知っている顔があちこちにあった。

「いずれ会えるとは言ったけれど、こんなに早くとはね！」

キリは驚きつつも、はしゃいでいた。

「優秀な人材ばかりを集めれば、同じ顔ぶれになるのは当然さ」

クレインはふざけて言った。確かに、集まってきたのは、私が今までに出会った中でも、特に腕の立つ者たちばかりだった。なるほど「大がかりな作戦」のようだ。

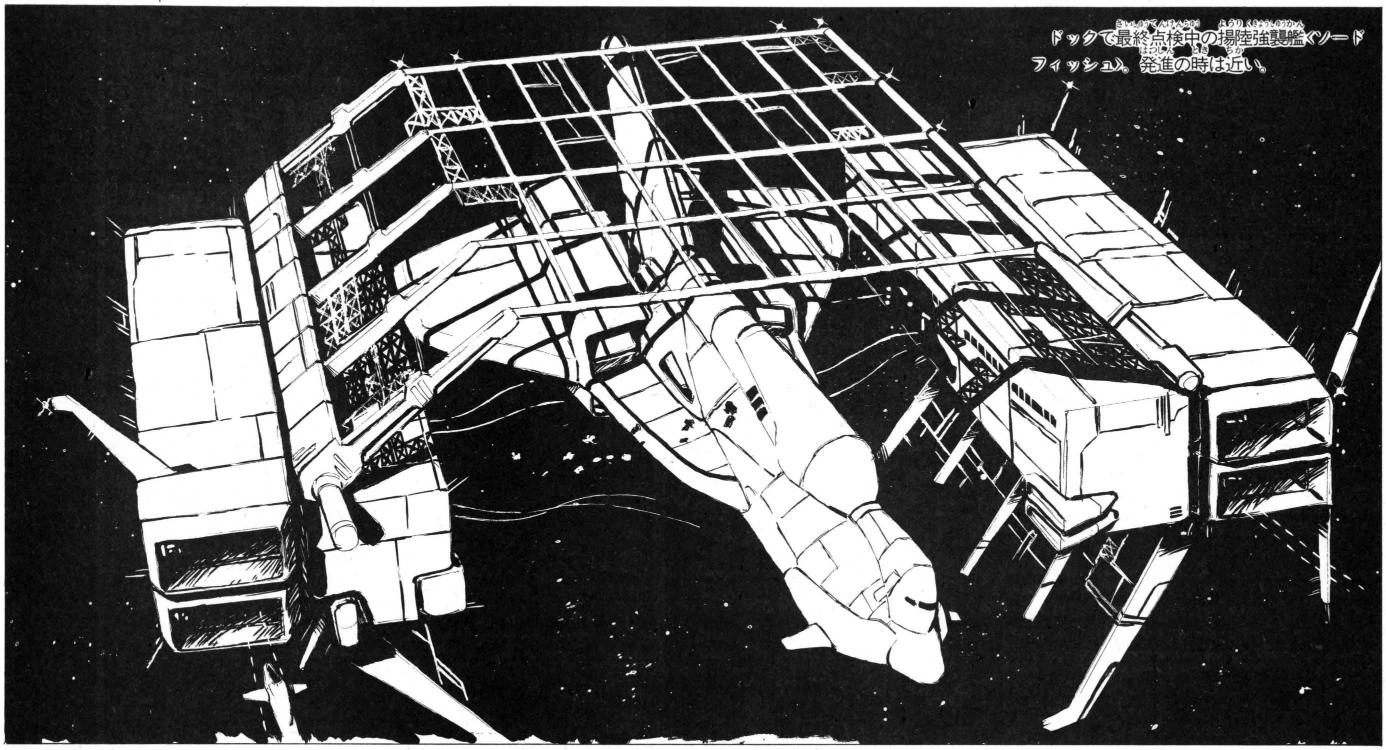
しかし、こんなに大勢の傭兵がおおっぴらに集まってきて、敵に怪しまれたりしないのだろうか？　そこらにスパイがいるかもしれないではないか。

私がそう尋ねると、シャインは言った。

「敵を混乱させるために、裏ではいろいろとニセ情報が飛び交っているはずですよ。私たちがここに集まったのは知っても、これからどこへ行くかは連中にはわからない……あなたはどうです、マカリスターさん、自分の行き先を知ってますか？」

まだ知らない、と答えると、彼は大きくうなずいた。

「だったらだいじょうぶ。あなたがスパイだとしても、敵に情報はもれてないわけだ！」



ドックで最終点検中の揚陸強襲艦〈ソードフィッシュ〉。発進の時は近い。



〈ソードフィッシュ〉にコンテナを積みこむ作業をしているGR社のワーク・モジュール。無重力下で浮き上がらないよう、先端に電磁石のついた3本のアームで体を固定して作業する。



〈ソードフィッシュ〉に搭載されているバトルモジュールのひとつ、ジェネラル・ロボテック社の〈シェリフ〉。対空戦闘力にすぐれている。

歴戦の勇士

その日のうちに、私たちは民間の小型シャトルをチャーターし、惑星の反対側の静止軌道上にある宇宙船ドックを訪れた。ここで私は、今回の作戦の最高司令官が、ユーリ・ドニエプロフ大佐であることを知らされ、彼と初めて会見した。

大佐は若い頃から30年以上も傭兵として戦い続けてきた人物である。数々の戦争に参加し、歴戦の勇士として、多くの傭兵の尊敬を集めている。もっとも、「大佐」というのは単なるニックネームだ。傭兵部隊には、上下関係はあっても、階級はない。

私はかねてから彼と会いたいと思っていたのだが、うわさから抱いていた印象と違い、それほどの経験を重ねた人物のようには見えなかった。にこやかで人当たりのいい中年紳士だ。背もさほど高くない。

しかし、彼が握手をするためにさっと右腕を出した時、私は彼の服の下に隠されたたくましい筋肉の存在を感じた。それは毎日欠かさず肉体をきたえ続けた者だけが発散する、消しようのないオーラのようなものだった。

ニックネームの由来も含めて、私はいろいろと質問したのだが、彼は過去の戦歴については、あまり語りたがらなかった。軍人の中には、やたらに戦いの自慢話をしたがる「英雄」が多いのに、珍しいことだ。

私がつい、「死んだ経験は？」と聞くと、彼は笑ってうなずいた。

「あるとも。山ほどね。自分でももう何代目のクローンなのかわからないよ」

しかし、クローン再生でも若返ることはできない。人格や記憶に関するデータと、肉体に関するデータは、別々に記録されるわけだが、現在の記憶はあくまで現在の肉体にしか入力できないのだ。20歳の肉体に50歳の記憶を入れるということはできない。

数年前、大佐は体力のおとろえを感じ、いったん引退したことがある。傭兵で稼いだ巨額の金で、ある星の山中に別荘を買い、ひっそりと暮らすつもりだったらしい。

しかし、たった2か月で彼は山の生活に飽きてしまった。やはり自分が生きる場所は戦場しかないと気づいたのだという。

彼は別荘を売り払い、老後のためにたくわえていた金も残らずはたいて、新たに傭兵部隊を結成した。そして、荒っぽい仕事を次々にこなして、それまでの何倍もの金をもうけた。そして1年前に、とうとう分割払いで宇宙船をを手に入れたのだ。

彼は自分ではもうモジュールを着て戦うことはしない。肉体のおとろえが決定的になっていることを自覚しているからだ。その代わり、彼は揚陸強襲艦〈ソードフィッシュ〉の艦長として、部下の指揮をとっている。

彼の傭兵部隊には、実は正式なメンバーというのは彼をふくめて数人しかいない。それ以外の傭兵は、今回のように、必要な時に必要なだけＬＡＮを通じて招集するのだ。常に何十人ものメンバーを抱えているのは不経済だという理由からだ。

「あなたが今回の任務の依頼主ですか？」

私が尋ねると、彼は首を振った。

「残念ながら、ノーだよ。私も雇われているだけだ。雇い主は……そうだな、どこかの国とだけ言っておこう」

「まだ明かせないというわけですか？」

「まだではない。最後まで明かせないんだ。ま、憶測は自由だがね……どれ、私の自慢の娘を見せてあげよう。気に入ってくれるといいんだが」

コードネーム：ソードフィッシュ

軽量金属のトラスを組み合わせて造られた簡素な真空ドック。その中に、大佐の自慢の「娘」、揚陸強襲艦〈ソードフィッシュ〉は浮かんでいた。

クジラを思わせるグレーの巨体には、作業用モジュールがむらがり、装備の積みこみや、出発前の最後の点検が行われているところだった。よく見ると船体あちこちに、穴や亀裂を補修した跡がある。この船がすでに何度も戦闘をくぐり抜けてきた証拠だ。

揚陸強襲艦とは、多数の兵士を乗せ、敵の惑星に強行着陸する輸送用宇宙船のことである。ニョーカ号事件（第2回参照）で私が乗りこんだ〈アルヌワンダシュⅠ〉も揚陸強襲艦だった。

だが、ただの輸送船ではない。敵のレーダー網をかいくぐるための対電子装置や、対空兵器に対抗するための防御兵器を装備しているし、装甲も厚い。すみやかな着陸と離陸が要求されるので、エンジンはとてつもなく強力である。

戦闘用宇宙船というと、宇宙戦闘機を搭載した空母や、巨大なビーム砲を備えた戦艦が真っ先に思い浮かぶ。確かにそれらは宇宙戦争の花形である。

しかし、ミサイルやビームによる爆撃だけでは、敵の戦力をつぶすことはできても、制圧することはできない。敵地を制圧し、戦闘にピリオドを打つのは、結局は兵士の役目なのである。したがって揚陸強襲艦の役割は大きい。

大佐の説明によれば、ソードフィッシュは全長225メートル、質量は3万7000トンである。105ミリ粒子ビーム砲を2門、40ミリ・レーザー砲を8門、それに多数のミサイルを備えている。ちょっとした宇宙戦艦なみの火力だ。生身の兵士なら700人、モジュールなら70機まで搭載できる。

エンジンの最大推力は55万トン、最大加速は約15Ｇ（地球の重力の15倍）である。民間の宇宙客船が最大でも3～4Ｇしか出せないのだから、いかにエンジンの出力が強大かおわかりだろう。

しかし、私が本当に驚いたのは、船の内部に案内され、ハンガー・デッキに並んでいるモジュール群を目にした時だった。

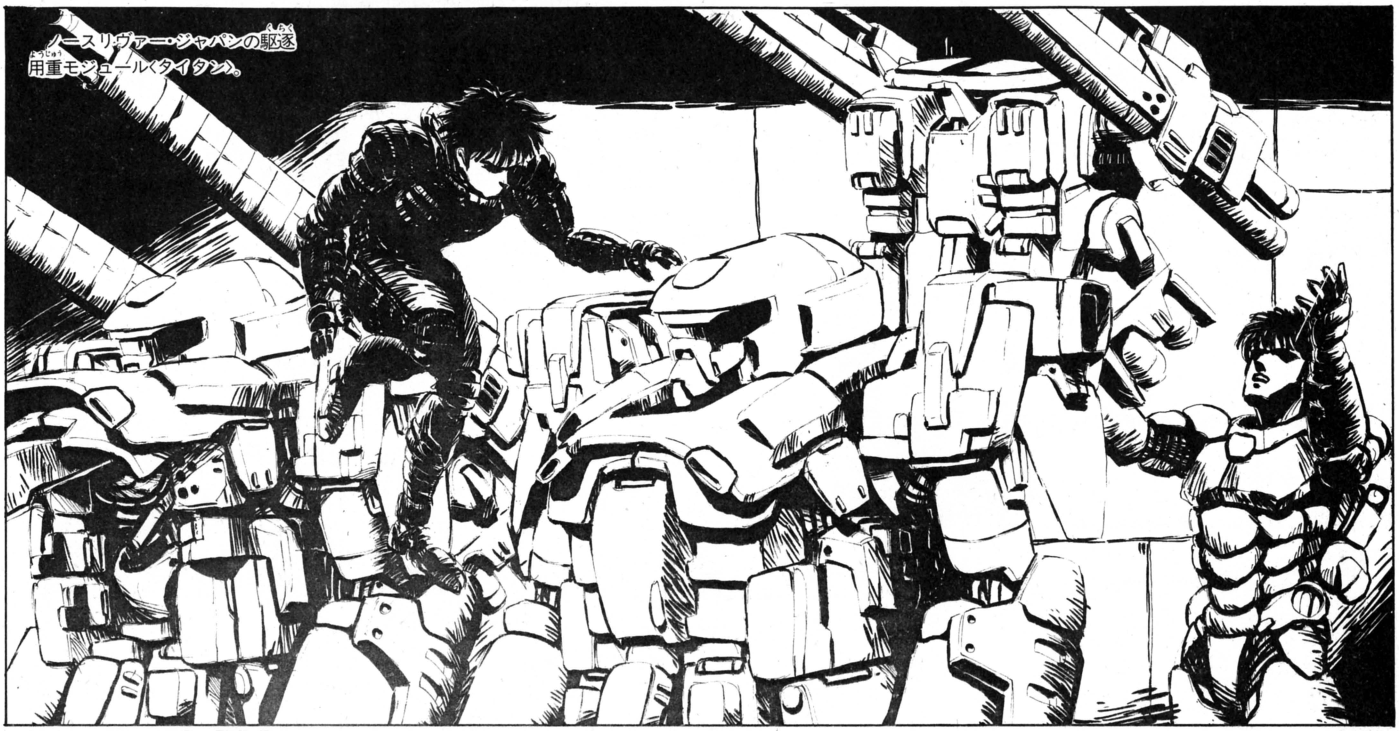
メクトロン社の〈レックス〉〈サウルス〉、ジェネラル・ロボテックスの〈シェリフ〉〈ウイナー〉、ノースリヴァー・ジャパンの〈タイタン〉……すでに数十の惑星国家で採用されている人気機種〈タイタン〉を別にすれば、いずれもまだ正式配備されていない最新型ばかりで、傷ひとつついていない。こんなものがずらりと勢揃いしているのを見られるのは、モジュール・ショーの時ぐらいのものだと思っていた。

これらもすべてＬＡＮが手配したのだろうか？　そうとしか考えられない。やはりＬＡＮは軍事産業と深い関係があるのだ、と私は確信した。そうでなくては、最新型のモジュールをこれだけ揃えられるわけがない。

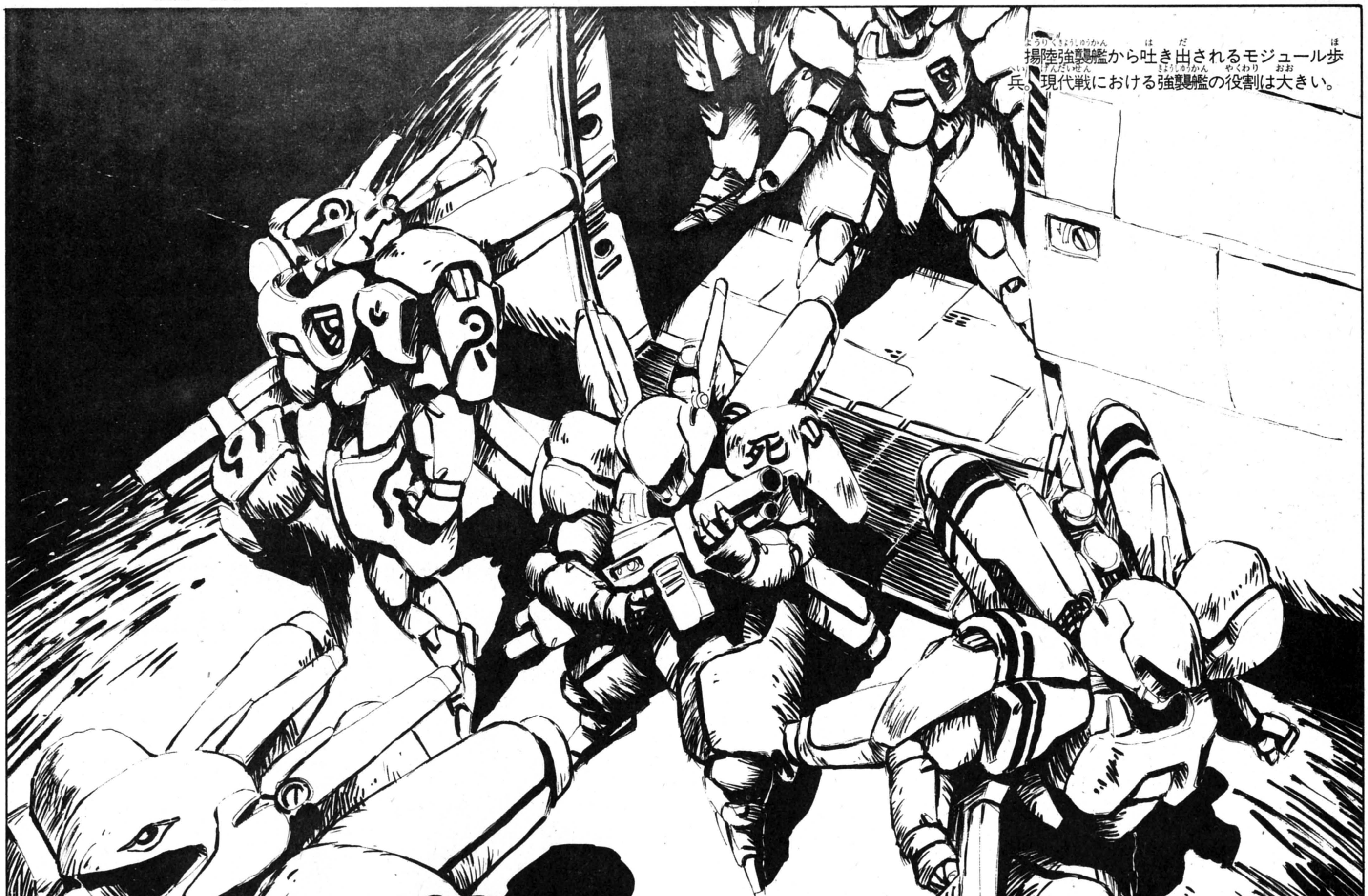
中古のモジュールなら闇ルートでの横流しということもあるし、さらに古くなれば軍から民間に払い下げられるので、比較的簡単に入手できる。しかし最新型はそうはいかない。ちょっと手を回せば手に入れられるというものではないのだ。

どうもこの任務には何か裏がありそうな気がしてきた。しかし、まともに説明を求めても、おそらく大佐は答えてくれまい。

大佐が言うように、私には憶測することしかできないのだ。　（以下次号）



ノースリヴァー・ジャパンの駆逐用重モジュール〈タイタン〉。



揚陸強襲艦から吐き出されるモジュール歩兵。現代戦における強襲艦の役割は大きい。

メディアミクス Mediamix A Information インフォメーション

ゲームクリエイターをめざすキミのための ヒューマン・クリエイティブ・スクール4月開校!!

HUMAN CREATIVE SCHOOL

ゲームで遊んでいるだけじゃ物足りない、自分でも一発作ってみたい!! なんてキミにもってこいのスクールが、4月に開校される。ヒューマン・クリエイティブ・スクールだ。『F1トリプルバトル』などでおなじみのメーカー・ヒューマンがつくるスクールだもん、講師陣やカリキュラム、環境などバッチリ!!

コンピュータの基礎から、コンピュータ・グラフィックスやコンピュータ・サウンド、ゲーム・プランニングの基礎、そして、それぞれの専門コースまでを密度の濃い内容で学べる。1人1台コンピュータを使って、実践的な授業が受けられるのだ。

なお、願書受付は3／31まで。学校説明会が3／3・4・17・18(各PM1:00より)に行われる。問い合わせ先は、東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14 吉祥寺七井ビル ☎0422(22)1171(書類選考あり)

春休み!! イベント4連発!!

その1 タイトーファン大集合せよ

タイトーファン感謝DAY第2弾が開かれるぞ!! 新作PCソフトが登場するし、ゆうゆにも会えるのだ。参加希望者は下記の要領で申し込んでね。

★日時…3／25(日)11:00〜16:00
★場所…幕張メッセイベントホール
★応募方法…官製ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、それに、「㋮PCエンジンで見た」と書いて下のあて先へ送ろう。
★あて先…〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 (株)タイトー タイトーファン感謝DAY事務局
★締め切り…3／6(火)当日消印まで有効(希望者多数の場合は、抽選で招待状を発送します)。

その2 ソル・ビアンカ特別試写会

3／21のビデオ発売に先がけての特別試写会に御招待。豪華賞品が当たる抽選会などもある。

★日時…3／11(日)大阪MIDシアター 13:30開場 14:00開演
3／17(土)名古屋NBNホール 15:00開場 15:30開演
3／18(日)東京ヤクルトホール 13:30開場 14:00開演
★応募方法…往復ハガキに希望の上映場所、住所、氏名、年齢、電話番号、返信ハガキにキミの住所、氏名を明記して、下記のあて先まで。抽選のうえ御招待!!
★あて先…〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル NECアベニュー(株)映像事業部試写会媒体係

その3 摩陀羅フェアのお知らせだ

コナミから発売されるRPG『魍魎戦記・摩陀羅』のイベントが開催される。みんなでドドッと押しかけよう!!

★期間…3／29〜4／10
★場所…横浜高島屋

なお、3／30(金)には、矩形波倶楽部のライブ、原作者・スタッフのサイン会が。ほかにも連日盛りだくさんのイベントが用意されているからお楽しみに。

また、3月上旬から横浜高島屋ファミコン売り場で、『摩陀羅』を店頭予約すると、特典としてコナミの情報誌「DS−3」摩陀羅特集と、㋮ファミコン特製「摩陀羅新聞」がもれなくプレゼントされるんだって!!

その4 PCエンジンワールド開催

春休みPCエンジンワールドが今年も開催される。参加メーカー全30社、出展タイトル60以上!! 行かなきゃ後悔するぞ。

★日時…3／28(水)名古屋・スズヒデ金山ホール 3／30(金)東京・サンシャインシティ 4／2(月)大阪・心斎橋プラザビル 時間はいずれも10:00〜16:00
★応募方法…官製ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望会場を書いて、下記のあて先まで送ろう。抽選で500名御招待。
★あて先…〒162 東京都新宿区市ケ谷田町3-1-1 ハドソンビル『春休みPCエンジンワールド』実行委員会 ㋮PCエンジン係

第5回「天と地と」通信 着物の下は使い捨てカイロでいっぱ〜い!

春日山城のオープンセットが兵庫県和田町の古城山山頂に作られたのは知ってるよね。城のからんだシーンは昨年11月末から撮影が行われた。ここは山頂とあって強い風は吹くワ、気温は低いワでとっても寒いわけ。上杉謙信役の榎木孝明氏や乃美役の浅野温子さんは、撮影の前に薄手の着物の下に使い捨てカイロを貼ったり、肉襦袢を着込んだりとなかなかタイヘンなんだ、これが。

しかも、撮影の合間にはスタッフが毛布をかけてあげたりして……。ほんと、役者稼業ってタイヘンなんだ〜〜〜と感じてしまった。本番になったら、寒いなんて言ってられませんからね。榎木さん、浅野さん、お疲れさまデース。



⬅寒さをこらえての本番シーン。演技に夢中で寒さも忘れる!?

2月号プレゼント 当選者発表

イース I・II

石川県	高桑外志夫くん
長崎県	川村健二郎くん
東京都	大高喜行くん
福島県	鈴木英紀くん
福岡県	古賀あゆ美さん

大地くんクライシス

山形県	小原芳一くん
奈良県	影林新基くん
千葉県	小野沢俊雄くん
北海道	小泉伸一くん
東京都	松本晴男くん

獣王記

新潟県	荒木哲郎くん
山梨県	中山賢くん
千葉県	椎名昭圭くん
香川県	辻光太郎くん
埼玉県	志垣文三くん

PC Engineハード中央情報局

PCIA



今回はスパグラのユーザーへの朗報！　そして家庭用ゲーム機の台風の目になるかもしれない新ハードのお話だ。

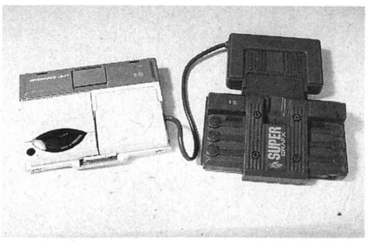
スパグラにロムロムがつながるぞ!!

◎その名もロムロムアダプタだ

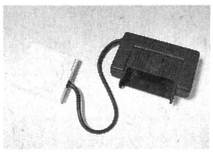
12月上旬に発売されたPCエンジンスーパーグラフィックスだが、2月現在で専用ソフトが1本しかなく、ROM²システム(インターフェイスユニットIFU-30+CD-ROMドライブCDR-30)にも接続できないなど、ユーザーの不満の声が高まっていた。

しかし、前者に関しては今号の巻頭ページで報じているとおり、スパグラ対応ソフトというのが出て、ある程度スパグラならではのメリットが確保されそうだ。後者の問題は、本当はスパグラ専用のROM²インターフェイスユニットが発売されてはじめて解決するのだが、それまで待てないというスパグラユーザーのためにロムロムアダプタが4月上旬に発売される。今回PCIAが入手したのはその試作品の写真と資料である。価格は未定だがソフト1本くらいの値段になる見込み。

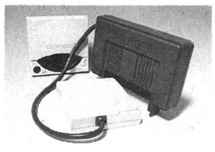
機能は本体後部の69ピンのバスを延長するだけのものなのだが、ノイズの影響を避けるためにバスバッファ（信号を一時的にためてデータの信頼性を高める）を入れるなどの工夫が見られる。ビデオ信号と音声の信号の出口が違うが、信号の通る道を極力短くする必要があるからだ。TVゲームの信号は結構シビアなのだ。ともあれスパグラへのNECの姿勢が見られるようで興味深い。



⬅ビデオ信号はSG本体から、音声信号はロムロムから出す。



⬆ケーブルが長いのはパワーコンソールの振動対策か。



⬆けっこう質感があって意外にかっこいいアダプタ。

SNKから強力ニューハードNEO·GEO®登場！

◎システム自体が新しいのだ

最近はアーケードの基板を家庭でプレイするのが一部で流行ってきているみたいだけど、まだまだゲームセンターと家庭用ゲーム機というのは別々のものだね。考えてみるとどちらもそれぞれに長所短所があるんだ。アーケードから移植されたゲームをTVゲーム機でやっていても、本物が家でできたらなあと思うし、ゲームセンターでゲームしていると、家で100円玉を気にせず好きなだけできたらどんなにいいだろうとかね。

1月31日に大阪のアーケードゲームソフトメーカーSNKが発表したNEO·GEO(ネオジオ)システムは単なる家庭用の新ゲーム機というよりは、ゲームセンターと家庭を結ぶという思想を背景とした新しいゲーム環境と考えなければいけないもののようだ。ゲームセンターに置かれるきょう体マルチビデオシステムは6種類のゲームが選べるので、今までのようにやりたいゲームの台があくのを待っている時間が少なくなる。家庭用にレンタルされるハードは業務機と同じ性能を持っていて、ゲーセンと同じゲームが家庭でできるという点が売り物だ。そしてこのシステムのカギをにぎるのがゲームの点数や途中経過などをセーブしてハードがあればどこででも続きができるようになるメモリーカードだ。

NEO·GEOシステムは、レンタルビデオのチェーン店でレンタルされるなど、環境を含んだまったく新しいもので予測できないが、すごい可能性を持っているようだ。



➡メモリーカードは容量が2Kバイトだって

⬇一晩借りると本体が700円〜1000円、ソフトが500円位くらい。

⬇ゲーセンに置かれるきょう体。6タイトル内蔵。

普及のカギはやっぱりソフトか？

家庭用ゲーム機の普及の歴史を振り返ってみると、そのハードでしかできないヒットゲームがカギをにぎっていることに気がつく。ヒットゲームが出るかどうかと、あとは…価格かな。



⬅アーケードゲームの迫力を家庭でも楽しめるぞ。

■春一番、もぎたてのGMを聴いてレッツゴー！　第9回

GMおっかけ最前線

冬はGMを聴いてゲームに燃えすぎた体のほてりをさますにはちょうどいいぜ！　GMファンはこうありたいね。

やっぱりGMって感じな今日このごろ！

先日、近所のゲーセンで小学生がラジカセを持って『テトリス』を録音していました。なんかミョ〜にほほえましい光景だったなァ。そんなワケで今月もイカすGMを紹介しよう。

GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989

3月21日発売予定／価格未定

GMの底力が爆発した激動の1989年。その89年をゆるがしたドトウのGMがオムニバス形式のCD 2 枚組で登場！　『ワルキューレ』に始まり『ダラII』、『飛竜』などの名曲を収録。これを聴かずして89年のGMは語れないゾ！



⬅さらに『ナイトストライカー』、『ターボアウトラン』、『スプラッターハウス』、『フェリオス』他を収録した超豪華アルバム！

「ファルコム・スペシャルBOX'89」のCDを1枚ずつ再発売！

発売直後に売り切れ店が続出したという「ファルコム・スペシャルBOX'89」に収められているシングルCDを、今回1枚ずつ発売することが決定！　これで買いそびれた人や予算の少ない人、また、「この曲だけはシングルとしてもう1枚おさえておきたい！」なんてマニアな人もOKだね！　パソコンGMではハイクオリティな曲をリリースするファルコムだけに、うれしい再発売だ。



発売中／CD（シングルのみ）￥1,200（税込）聴きたいものだけ買えるのがウレシイね。

『魍魎戦記　摩陀羅』サウンドアルバム只今制作快調！

㊙ファミコンで超好評連載中の『摩陀羅』がコナミのファミコンソフトとして発売されるのは知ってるよね。音楽担当に矩形波倶楽部も参加。　こりゃゲームも楽しみだけど、サウンドも聴きのがせない！　で、出るんですヨ、CDが！　発売はちょっと先だけど、矩形波倶楽部によるアレンジ曲とボーカルで構成されるこのアルバムは『摩陀羅』の世界をさらに広げてくれる貴重な1枚となるだろう。



4月21日発売／CD ￥1,800・CT ￥1,200（税込）発売はファミコンソフトとほぼ同時期だぞ。

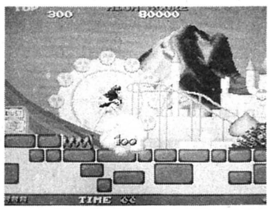
パソコン通信でゲームミュージック！

一度ハマるともうやみつき！　のパソコン通信に、GM専用ボードがスタート。FM東京の運営する音楽ネット、"FM−Pネット"がそれだ。このネットは全国に130か所ものアクセスポイントのある超大型ネットで、音楽データのやりとりができる音楽専門ネットなんだ。そのネットに、あのサイトロンレーベルによる"ゲームミュージックファクトリー"がスタート！　将来的にはGMのBGMやSEのデータ提供もおこなう予定だ。この"FM−Pネット"に入会したいキミは下記宛てまで、62円切手を貼った返信用封筒（キミの住所・氏名を書いて）を同封して封書で申し込もう。今なら3000円の入会金がなんと2000円とお得だぞ！

あらかるとGM　第5回　ズバリ、今月の"聴き"はコレだァーッ！

ども、あるしゃるくです。そうそうナムコの新作『マーベルランド』プレイしてみた？　キャラも可愛くてゲームも最高！

だけど何よりもBGMがいいんだ。すごく可愛いくて、やさしい感じのするこの曲は早くもCD化のウワサが流れているぞ!?



⬆作曲はクリコンでギターを担当していたえっちゃんなのだ。

"FM−Pネット"入会申し込みあて先
〒102　東京都千代田区九段北4−3−31　(株)ポニーキャニオン映像制作事業部　サイトロンレーベル「FM−Pネット係」

締め切り迫る!!

もしかしてキミのアイデアがゲームになるかも!?



FAR EAST OF EDEN

天外魔境

セル画がストーリー 続編のアイデアはただいま募集中!!

キミたちの送ってくれたアイデアをボク、広井王子がまとめて、『天外魔境』パートⅡをつくっちゃおう、というダイタン不敵なこの企画に、たくさんの応募アリガトサン。まだ受け付けてるから、ジャンジャン応募してくれよ!!

一 ストーリー 自来也たちはその後、どうなったの?

自来也は、邪神斎やマサカドなど、大門教軍団をやっつけたあと、いったいどうしたんだろう？　その後の展開を考えてみてほしい。自来也がわき役になり、新しい主人公が活躍する、なんてのもおもしろい。あらすじとして、うまくまとめて送ってチョーダイ!!

二 舞台 次なる冒険の舞台は、ここ!!

第１部は関東が舞台だったけど、さて、次はどこで自来也が冒険するのだろうか？　キミが考える舞台とその設定を簡単にまとめて、送ってほしい。イラストつきで、詳しく書いてくれればなおウレシイ。マジなものもバカバカしいのも、ドーンと来い!!

三 新キャラ 自来也たちを助ける新しい仲間たち

第１部には綱手や大蛇丸、ホテイ丸など個性あふれる仲間たちが登場したね。第２部にはどんなキャラが、自来也の前に現れるのだろう。名前や性格、役割などキミが思いつくまま、筆のむくまま書いて応募してくれ。イラストつきだとわかりやすくていいね。

四 敵キャラ こんな敵がいたらおもしろい!!

第２部に登場する悪者は何だ？　大ボス、中ボス、ザコ敵など、名前や性格、攻撃方法などを考えてくれ。大門教軍団のように、ストーリーの核となる巨大な悪者の集団を、キミがつくっちゃうってのも、なかなかオツなもんだぜ。ブッとんだやつをよろしく!!

五 アイテム類 私の考える武器・アイテム・魔法

武器や魔法、アイテムなども、RPGにはゼッタイ必要だね。自来也や仲間たちが使うもの、敵が使うものどちらでもOK。セル画やゲーム化されたとき、思わずドキッとするような、ド派手なものをイッチョたのんます!!　イラストもあわせて描いてね。

六 イベント これがおニューなイベント!!

そうそう、イベントもRPGには欠かせない。イラストつきで、楽しいイベントを考えて送ってほしい。「熊を倒して皮をはぎ、変装して秘密結社の集会に侵入する」みたいな書き方でいいよ。マジなものでもバカバカしいものでも、オモシロければそれでよし!!

応募方法

このページの裏面の応募用紙にキミのアイデア、そして必要事項を書き込んで、切り取って封書で右記のあて先へ送ってください。もし用紙に書ききれない場合は、原稿用紙などを使っていただいてけっこうですが、応募用紙を必ず同封してください。また、ひとり何部門でも応募可能ですが、応募用紙１枚につき１作とし、複数応募なさる方は、用紙のコピーをとって送ってください。なお、応募作品は返却いたしません。ご了承ください。

締め切りは３月15日。優秀作品は４月30日発売の本誌６月号で発表の予定です。

あて先

〒102 東京都千代田区九段南
4－7－16 市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
天外アイデア係

FAR EAST OF EDEN

天外魔境 パートⅡ アイデア応募用紙

氏名		性別		年齢		職業	
住所				電話	(　　)		

テーマ

〈キリトリ線〉

郵便はがき

1 0 2 - □□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部

「新作ソフトプレゼント④」係行

あなたの希望する商品名は？	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他（　　）
あなたはPCエンジンを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか？	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか？	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある（　月頃）　○をつけてください

住所　〒			
☎（　　）		性別	男・女
		年齢・学年	歳　　年
氏名		職業（学校名）	

●応募方法は18ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏名		ペンネーム	
住所			
性別		職業（学校名）	
年齢・学年			

●種　族：1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼
●サイド：1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
●方　位：1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
●行動の選択肢：59ページを参照してください。
●暗証番号：A～Zのアルファベット（忘れないようにメモしよう！）
●登録番号：自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタの数字を記入します。登録されていなければ空欄で。

キャラクターの名まえ（「・」も1文字にかぞえる）

									（男・女）

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証番号	登録番号		

メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記　事　名		記　事　名	
表紙	1	熱血高校ドッジボール部	14
MARUKATSU電光石火	2	スーパー大戦略PCエンジン	15
追跡！ NECアベニュー	3	ソフトヒットチャート	16
NEW SOFT TIMES	4	裏技的達人	17
スーパーダライアス	5	達人道場／コズミックファンタジー	18
ゴールデンアックス	6	PC移植市況月報	19
さまよえる白銀宮	7	新作お毒味チャート	20
読者ページ／いくいくパラダイス	8	コミック／ヤコペッティの優雅な生活	21
SFノベルズ／サイバーナイト	9	MAC	22
メディアミックスインフォメーション	10	NEW SOFT TIMES　延長戦	23
PCIAハード情報局	11	クレクレタコラ	24
GMおっかけ最前線	12	付録／源平討魔伝㊡攻略本	25
『天外魔境』公募	13	付録／桃太郎新聞	26

●P.122の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊫PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊫PCエンジンの価格について、どう思いますか？

1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。

1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店のひとの話　6.その他(　　　　　　　　　　)

(キリトリ線)

(キリトリ線)

●応募方法は58ページを見てね。

郵便はがき

おそれいりますが切手をおはりください。

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊫PCエンジン編集部
「さまよえる白銀宮④」係行

あなたのコーナー

HOW TO WIN PART 2

㊗PC直伝 攻略法のページ

熱血高校ドッジボール部 PC番外編



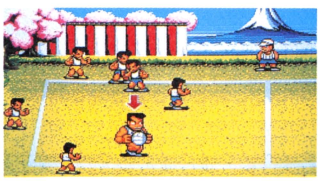
ナグザット／3月30日発売／5,800円 SPG 2M

このゲームは世界大会、学園対決、クエストモードの3種類の遊び方ができるけれど、いずれも必殺シュートを会得しないことには勝ち抜くことが難しい。そこで必殺シュートの出し方や特徴などをチェックしてみたぞ！

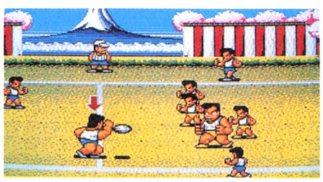
必殺シュートをビシバシ決めて、強敵どもをぶちのめせ！

ダッシュシュート

コート内をダッシュして、そのままボールを勢いよく投げるシュート。ただし、ダッシュする距離が結構シビアに決められているので、いつでも出せるようになるには、かなりの熟練を必要とする。コートによって走る距離は違うけれど、下の写真を目安にして、何度でも納得のいくまで練習しよう。



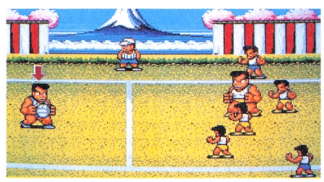
⬆このあたりから、ダッシュをはじめよう。だいたいコートの半分だね。



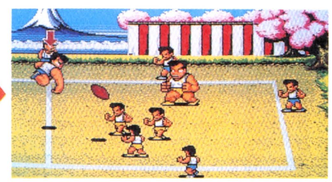
⬆そしてシュート！　ラインをオーバーすると敵ボールになってしまうので注意。

ダッシュジャンプシュート

ダッシュしたあとにジャンプし、空中から放つシュート。ジャンプ地点が自軍コート内でさえあれば、敵のコート内でシュートがうてるので便利だぞ（ただしジャンプしている間にシュートしなくてはダメ）。ダッシュシュートに比べると出しやすいので、まずはこのシュートを会得しよう。



⬆ダッシュシュートに比べて、ダッシュする距離が短いところに注目。



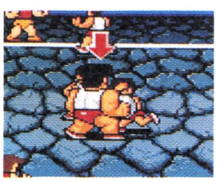
⬆ジャンプしている間なら、いつシュートをうってもOKだ。

味方へのパスを有効に使おう！

方向キーで味方を指示して①ボタンを押せば、コート内の味方にバックパスをすることができる。強力な必殺シュートを持っている味方にパスして有利に試合を進めよう。



⬆パスしたい味方に向かって①ボタンを押すと……。



⬆このようにボールをわたすことができるんだ。

敵のパスをインターセプト！

敵が外野へパスしようとするボールは、インターセプトすることが可能だ。ボールの落下地点を見極めてタイミングよくジャンプして取ろう。ただし、取りそこなうと逆に格好の標的にされてしまうので、ムリしないこと。



⬅タイミングがばっちり合えば、ホラこのとおり！すかさず攻撃に転じよう。

もうろうとしている敵を集中攻撃！

ダメージを受けるとひっくりかえったり、起きてもしばらくの間はもうろうとしている。敵にそんなヤツがいたら、近くの味方にパスをして攻撃しよう。うまくボールがはね返ってくれれば、連続攻撃することもできるぞ。



⬅へたに遠くからシュートすると、違うヤツを狙う場合が多いので注意。

これが熱血高校の必殺シュート！

各選手は２種類ずつの必殺シュートを持っている。左側がダッシュシュート、右側がダッシュジャンプシュートだぞ！

くにお

かんつうシュート

敵に当たっても威力が衰えずに貫通してしまうという必殺シュート。パワー自体は、ほかの必殺シュートに劣るものの、複数の敵にダメージを与えることが唯一可能なシュートであり、敵が多く残っているときに力を発揮する。ただし、このシュートは一直線に飛んでいくため、敵に当たらないことも多いので注意しよう。敵がこのシュートをうってきたら、とにかくよけることを考えよう。



なっつシュート

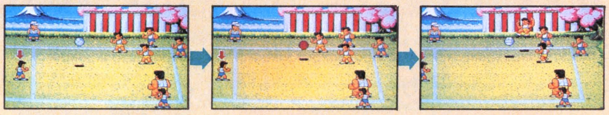
あまりにも力をこめて投げるため、ボールが木の実(ナッツ)の形になってしまうという必殺シュート。わりと出しやすいので、くにおを操作するときはすべてこれを使うのもいいだろう。ただし、よけられやすいのが欠点。高い場所から下の方にうつシュートなので、敵によけられてしまうと敵陣内にポトリと落ちてしまい、ただでボールをあげることになってしまうぞ。



こうじ

すくりゅうシュート

ボールに極度のスピンを与え、スクリューのような動きをさせてしまうという必殺シュート。グルグルと大きな円を描いて、えぐりこむように飛んでいくぞ。もしも敵がこのシュートをうってきたら、タイミングをうまく合わせてしゃがもう。ムリに取ろうとしないことが大切だ。



いなずまシュート

ボールに不規則な回転を与えて、稲妻のような軌跡を描いて飛んでいくようにした必殺シュート。こうじは、ボールにスピンをかけるのが得意な選手なんだね。このシュートは、上下にジグザグに飛んでいくので、しゃがんだりジャンプしたりしても当たってしまうことがあるぞ。



しんいち

おぶおぶシュート

ボールが不規則に変化しながら「おぶおぶ」と飛んでいく必殺シュート。みかけの情けなさとはうらはらに、狙った相手をどこまでも追いかけていく「使える」シュートなのだ。敵がこのシュートをうってきたら、ボールをよく見て取っちゃおう。「ダメでもともと」って気持ちでね！



あっしゅくシュート

どうやるのかは知らないけれど、ボールを一瞬のうちに圧縮して敵に投げつけるという必殺シュートだ。サイズだけでなくパワーも圧縮されているので、当たったときのダメージはかなりのものがある。しんいちにパスを回して、このシュートを連発すると効果的だろう。



あきし

わーぷシュート

目にも止まらぬスピードでボールを投げるため、空間が歪められてしまうという必殺シュート。投げると同時に視界から消え去り、敵の真正面にいきなり現れてダメージを与えるぞ。よけるとき、ふつうは影を見てタイミングをはかるけれど、これはかりはカンに頼るしかないのだ。



ぶよぶよシュート

ナゾの回転を加えることにより、ボールの空気圧を変化させてしまうという必殺シュート。ボール内の空気が膨張と収縮をくりかえすので、外から見ているとボールが大きくなったり小さくなったりするのだ。シュート名どおり、まるでボールがぶよぶよになっちゃったみたいだぞ。



必殺シュートはまだまだたくさんあるぞ！

あっぱあシュート

加速しながら上昇する必殺シュート。当たった相手を空高くはね飛ばすため、与えるダメージも大きい。キャッチされない限り、ボールが外野の手にわたるのがポイント。



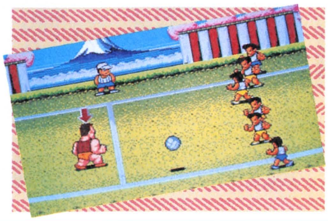
ぶんれつシュート

文字どおり、ボールが3つに分裂する必殺シュート。ただし、敵に当たる瞬間は、ボールが1つにもどっているため、絶対に取れないというわけではない。



すねえくシュート

ヘビのようにくねくねと飛んでいく必殺シュート。「いなずまシュート」は縦方向に変化したが、こちらは横方向に変化する。よけるタイミングがはかりにくいシュート。



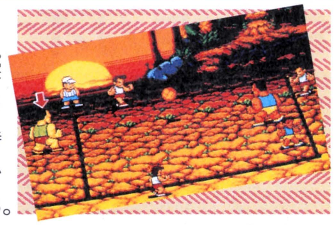
もずおとしシュート

ボールを空高く投げ上げ、敵の真上からいっきに落下させる必殺シュート。画面から出てしまうので、影を見てよけることになる。コート内を動き回ってかわそう。



かっくんシュート

見当違いな方向に飛び、突然「かっくん」と曲がって敵を狙う必殺シュート。キャッチしようと待ち構えていても、曲がった拍子にほかの選手に当たってしまうことがある。



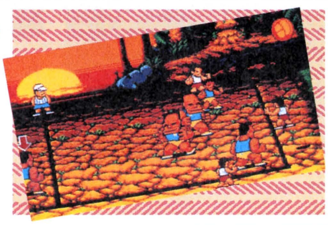
ほえほえシュート

投げてから敵に当たるまでにとても時間がかかる必殺シュート。それだけによけやすいが、万が一当たってしまうと、ダメージが大きいので注意しよう。



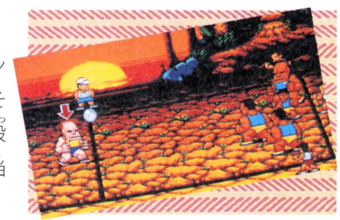
ぶうめらんシュート

名前のとおり、投げたボールがブーメランのような動きをする必殺シュート。ふだんとは正反対の方向からボールが飛んでくるので、慣れないうちはとまどってしまう。



かそくシュート

投げた瞬間は「ほえほえシュート」のように動きが遅いが、そこから急激に加速して敵を襲う必殺シュートだ。のんびりしていると当たってしまうので、気を抜かずにね！



世界には個性的な敵が待っているぞ

世界大会とクエストモードでは、6か国を回って試合をすることになる。それぞれの国には、個性的な選手やコートが用意されているので、ここで特徴を紹介しておこう。

日本

「りき」率いる花園高校との試合会場。コートはふつうだし敵も弱いので、テクニックを身につけるのに絶好の場所。



イギリス

〝紳士の国〟イギリスのキャプテンは「じぇえむす」。コートは石畳だけど、とくに気にすることはないぞ。



アイスランド

氷のコートはツルツルすべるので注意しよう。キャプテン「へいるまん」の「もずおとしシュート」には注意！



中国

肥満体だが動きの速いメンバーがそろっている〝赤い国〟中国。「らおちぇん」は「かっくんシュート」の使い手。



アフリカ

ダッシュしようとしても足踏みしてしまうのがこの速い〝暑い国〟のコート。そのぶん助走距離がとても短くてすむ。



アメリカ

〝自由の国〟は外野まで大きい選手がそろっているぞ。「ういりあむ」の「かそくシュート」には気をつけよう。

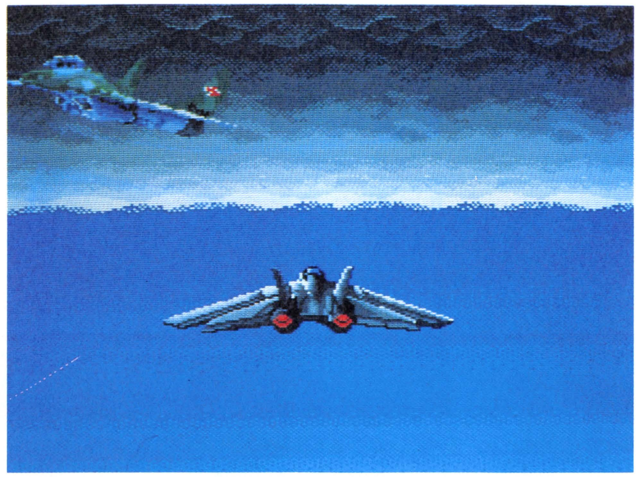


攻略メモ

ダッシュジャンプシュートは、反対方向にダッシュしてもうてる（79ページ右上の写真参照）。とても便利だから会得しよう。その際、方向キーを右に入れるのを忘れないようにね！　（ウォルフ中村）

あの『SUPER大戦略』がPCエンジンに！

SUPER 大戦略



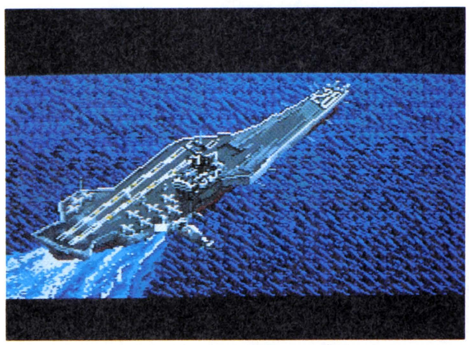
ROM²ユーザーの期待に応えて、パソコンの本格派シミュレーション『SUPER大戦略』がついに移植決定！

マイクロキャビン／4月発売予定／¥6,500　SLG

CDロムの大容量だからできる、ド迫力オープニング!!

今までに発売された他機種の『大戦略』シリーズ（パソコン・ファミコン・メガドラ）では、タイトル画面が表示されるだけで、オープニングのようなものはなかった。しかし、このCDロム版には、アニメーションがふんだんに使われたオープニングが入っている。しかも、自然音をCDに取り込んで作られたBGM付き。これを楽しめるのはROM²ユーザーの特権なのだ。

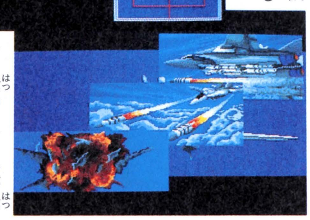
オープニングは、哨戒ヘリを飛ばしている空母が、接近する敵機を発見。すぐさま艦載機・トムキャットを離艦。そして、そのトムキャットが敵機を発見、それを迎撃する。というストーリーで、グラフィックといい、サウンドといい見応え十分な出来だぞ。



⬆海上を進む空母、上空を飛ぶ哨戒ヘリ。画面がシネマスコープサイズなので、映画でも見ている気分になるのだ。



⬅トムキャットが敵機を発見し、ロックオンした瞬間……。



➡2発のミサイルが発射され、敵機に命中、これを撃墜する。

ビギナーのための『SUPER大戦略』操作講座＆用語解説

▶ゲームをスタートさせるまで

マップロード　いいか、新兵たち。このゲームを始めるには、まず「読込」で戦場となるマップをロードさせなきゃならないんだ。ほら、好きなヤツを選んでいいんだぜ。

設定変更　戦場は選んだか？このまま「開始」を選ぶと、コンピューター同士の戦いになるんだ。だから「操作」でプレイヤーを変更しておくのを忘れるんじゃないぞ。

ゲームスタート　これで「開始」を選べばゲームが始まる。「生産」で生産タイプを、「音楽」でBGMを変更してみるのも面白い。だが、「収入」に関しては、初心者はそのままのほうがいいな。

▶戦場での手引き

補給　移動　攻撃　降車　占領　乗車　生産

戦争で最も大事なものは「補給」だ。燃料のない飛行機は墜落するし、弾のない戦車なんて、丈夫な棺桶みたいなものだからな。飛行ユニットは空港で、その他のユニットは都市、補給車で補給できるんだ。

他のコマンドは臨機応変でいいが「補給」は最初、「生産」は最後がいい。行動したユニットは補給できないし（補給後に行動は可）、生産したユニットは、次の自分のターンまで行動できないからだ。

用語解説

フェイズ　1国が作戦、行動を行う順番のことです。青・赤・緑・黄の順にまわってきます。

ターン　作戦、行動の順番（フェイズ）が、各国プレイヤーを一巡することです。

マップ　将棋でいえば、将棋盤のことです。プレイヤーたちの戦場となるものです。

ヘックス　将棋でいえばマス目にあたります。地形によっては、戦闘に大きく関わります。

ユニット　将棋で言えば駒にあたります。プレイヤーが操作する戦闘部隊のことです。

地形　ヘックスに描かれた地形のことです。攻撃や移動の数値に影響を与えます。

座標　マップのどの位置にいるかを表す番地のようなものです。左上が起点になります。

軍事費　ユニットを作るのにかかる費用のことです。都市の数によって収入が変わります。

©システムソフト　マイクロキャビン

コンバットシーンがよりリアルになったぞ

接近シーン



➡飛行ユニットが低空飛行で敵機に接近していくぞ。



⬅地上ユニットは、地形によって移動の仕方が変わるのだ。

このゲームでは戦闘モードが4種類あって、プレイヤーは好きなものを選べる。

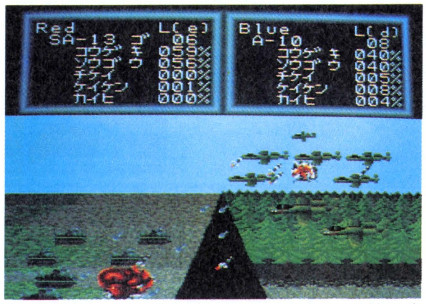
「リアルファイトモード」では、自国もしくは相手国からの戦闘の際に、接近シーンから戦闘結果までのすべてが表示される。

「中速モード」は、「リアルファイトモード」の接近シーンが省かれたものだ。

「高速モード」は、何も表示せず、その分だけ戦闘処理が速くなる。

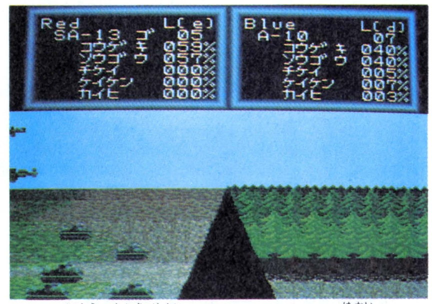
「自動モード」では、プレイヤーの攻撃は、「リアルファイトモード」で、コンピューターの時には「高速モード」になる。

戦闘シーン



⬆自軍と敵軍のユニットが、それぞれの持つ最高の武器を撃ちまくる。パーセンテージが大きいほど有利。

戦闘結果



⬆この戦闘で何機破壊したのか（もしくは破壊されたか）が表示される。飛行ユニットは飛び去ってしまう。

生産タイプは全部で28種類もあるのだ!!

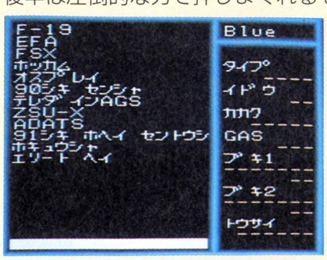
このゲームでは世界各国にある実際の軍隊をもとに、28の生産タイプが組まれている。パソコン版にあった、ユニットを編集して自分のオリジナル生産タイプを作ることはできないけれど、これだけの生産タイプがあれば、そんなもの必要ないよね。いや、むしろどれを使おうか、迷っちゃってる人のほうが多いんじゃないかな。

そんな人のために、その人なりの生産タイプを4パターンほど考えてみたから、それを参考にして生産タイプを選んでくれ。

少数精鋭で戦うなら

[最新鋭・イスラエル・US1990]

少々高くても良いものを揃えたい、と思うエグゼクティブなキミには、この3タイプがオススメ。まあ序盤では、ユニットの総数が少ないため、劣勢を強いられるけど、後半は圧倒的な力で押しまくれるぞ。



⬅これが、世界の最新ユニットばかりを集めた「最新鋭」。はっきりいって最強だぜ！

質より量で勝負するキミ

[中国・ベトナム・北朝鮮]

やっぱり戦いは数の勝負だ、と考えているキミは、この3つの生産タイプ。安価なユニットばかりなので大量に生産でき、序盤に領土を確保できるのだ。ただ、中盤以降、戦闘力の低さに苦戦するかもしれない。

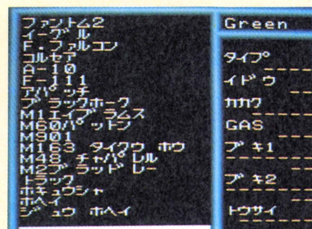


⬅これが「ベトナム」。あまりにチープなユニットばかりで泣けてくるが、ゲリラ兵が光る。

よらば大樹の陰という人に

[アメリカ1・アメリカ2・ソビエト]

やっぱりブランド物よねぇ〜、丈夫だしぃ〜。というブランド志向のキミには、この3タイプだ。攻守ともにバランスのとれたラインアップは、大国ならでは。ただ、あまりに優等生すぎて、面白味に欠けるのだ。



⬅「アメリカ」のユニット。アメリカの空軍と陸軍をドッキングさせた部隊構成なのだ。

国粋主義（？）の人はやっぱり……

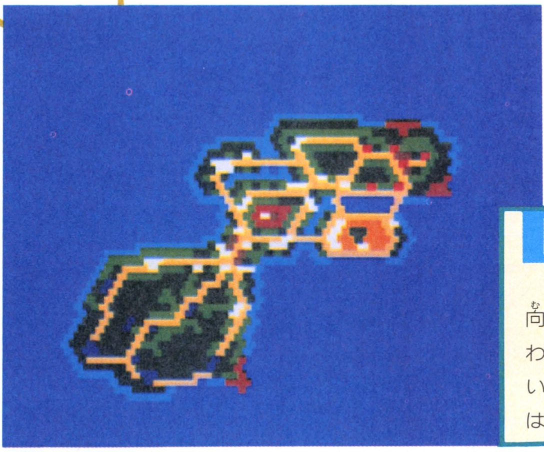
[日本・平成2年]

やっぱり日本人なら自衛隊。だって、お箸の国の人だもの（？）というキミは、この2タイプを選ぶしかない！　しかし、自衛隊も個々のユニットの戦闘力なら捨てたもんじゃない。意外と優秀なヤツが揃っているのだ。特に「平成2年」に登場する90式戦車は、世界最強といっても過言ではないだろう。



⬆「平成2年」のユニット。まだ実戦配備していない90式戦車やFSXがあるのだ。

誌上プレイ Island Campaign を攻略するぞ！



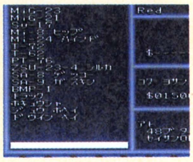
どの機種、どのバージョンに移植、開発されても、この「Island Campaign」は必ず入っているスタンダードなマップ。

だから思考ルーチンの特徴が、ある程度わかるし、「Island Campaign」には、『大戦略』の基本的な要素が、わかりやすく入れられているから、すんなりと『大戦略』の世界にとけこめるのだ。

この誌上プレイをするのは、パソコン版『大戦略』シリーズの達人（?）キタロー根上。はっきりいって、オレの攻略法は、大胆すぎて参考にならないぜ！

Blue［西ドイツ軍］

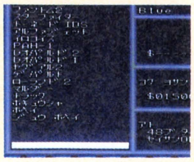
ちょっとマニア向けの生産タイプ。わりと選ぶ人が多い。地上ユニットは世界最強だ。



⬅戦闘機が貧弱だ。

Red［ワルシャワ条約軍］

装備は充実しているが、マイナーな生産タイプ。戦闘ヘリは優秀なんだけどねぇ……。



⬅装備は一級品。

ゲーム始めにやることは占領・占領・また占領



都市



➡都市を占領すると、この画面が。

空港



➡空港ではこのグラフィックが表示。

まず始めにやることは、歩兵と兵員輸送車・輸送ヘリを作ること。「西ドイツ」なら当然マルダーを作るべし。イロコイスも1、2部隊作って、島の北西部を押さえておけばモアベター。

軍事費がなければ何もできない。まずは都市を占領していこうぜ。空港なんか、後でいい！

島中央部を制圧せよ

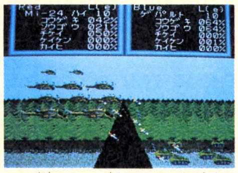


占領部隊を6部隊ほど作ったら、今度は戦闘部隊だ。まずは対空車両だが、オレは対地攻撃もソコソコできるゲパルトを5、6部隊作ったね。そのあと戦車部隊、迷うことなくレオパルド2だよな。レオパルド1とかヤグアル2なんてユニットは、作るんじゃねぇぞ（よい子はマネしないでください）。

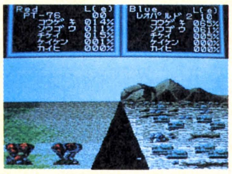
ある程度都市を占領して、飛行ユニットが作れるようになったら空港の占領を始めよう。やっぱり飛行機は、トーネードIDSしかないぜ（くれぐれもよい子はマネしないで）。



⬆この島の中央部を制圧することが、勝利への道だ。



⬆「西ドイツ軍」は、飛行機が貧弱だが、対空車両が強烈。



⬆なんといってもレオパルド2。この破壊力を見よ！

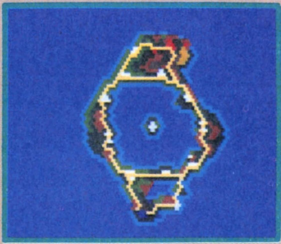
総マップ数はなんと55枚

PCエンジン版『SUPER大戦略』には、64×64のワイドなマップが55枚も収められている。パソコン版『大戦略』シリーズで見覚えのあるマップもあって、懐かしい感じがするね。

マップの数は55枚だけれど、生産タイプを変えると、攻略法まで変わっちゃう『SUPER大戦略』だから、マップ数は無限といってもいいぐらいだぞ。

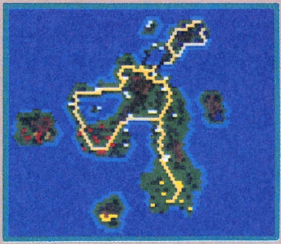
とてもじゃないけど、一度に紹介しきれないから、今月は12枚ほどチョイスして紹介しよう。

CALDER CAMPAIGN



⬅真ん中にある島には、飛行ユニットでしか行けないのだ。

Diana Island



⬅やや大きめの島のマップ。飛び島があって、攻略が面白い。

Dragon Fortress



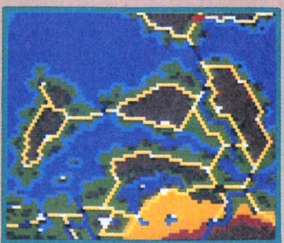
⬅まわりに浅瀬があるこの島の攻略は、わりと頭を使いそう。

Red Bear



⬅北海道&樺太マップ。ソビエト軍は、やたらと強いぜ。

Longest Turn



⬅大きな島の組み合わせのマップ。移動の仕方が攻略のポイント。

Antarcticcrisis



⬅島のマップは、攻略ルートを選ぶところから始まるのだ。

われ戦いに勝利せり！



3方向から侵攻したオレの攻撃部隊からは、すでに勝利の報告しか聞こえてこない。

やはり、早期に島の北西部を押さえたことと、強力な部隊ばかり作り続けたオレの作戦勝ち、といったところか。このゲームで1国が作れるユニットは、たった48部隊。しかも、いらなくなった部隊を消滅させることはできないし、ユニットの補充を都市でできるとなれば、強力ユニットばかりを作るしかないじゃないか（このマップでは通用しましたが……）。

とにかくわが軍は、敵首都のまわりに包囲網を敷いた。『SUPER大戦略』では、敵首都を占領するか、敵ユニットをすべて破壊すれば勝利となるのだ。



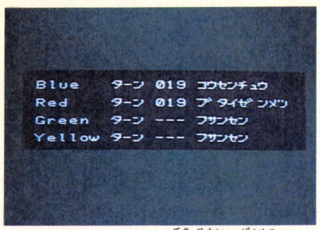
⬆敵軍が中央部へ進むための入口となる、この場所を制圧したのがポイント。



⬆敵首都をぐるりとわが軍のユニットが取り囲んだ。勝利まであとわずかなのだ。



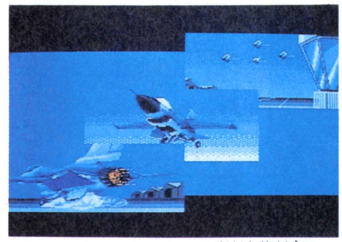
⬆敵軍のユニット・BMP-1がすべて破壊された。この瞬間に勝利が確定。



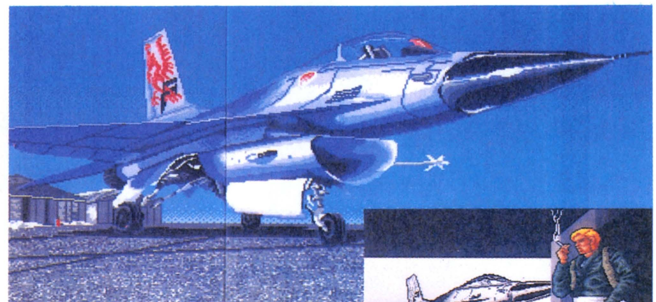
⬆わずか19ターンで、敵部隊を全滅させての勝利は、天才的だ（自画自賛）。

エンディングもオープニングに負けないくらいカッコイイ!!

今までの『大戦略』シリーズでは、オープニングと同じようにエンディングも1枚のグラフィックを表示しただけだった。しかし、PCエンジン版では、オープニングに負けないくらいの、アニメーション&サウンドが使われた、すごいエンディングがキミを待っているのだ！



⬆オープニングにもあった分解写真風グラフィック。今度は、空港への着陸シーンだ。



⬆右から徐々にスライドしていくF-16ファルコン。エンディングの主役はこの機体だ。



⬆F-16のパイロットがタバコの煙を吐き出し、戦いは終わりをつげる。



⬅PUSH RUN BUTTONと、次の戦いの場へとキミ達を誘う。

MISSION OVER!! NEXTステージはキミの手で！

Peninsular War



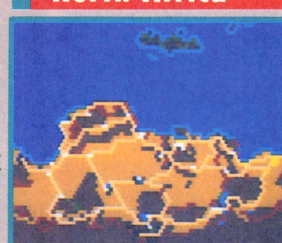
⬆3つのルートのどれから進むか、全部攻めるかそれが問題だ。

Long River



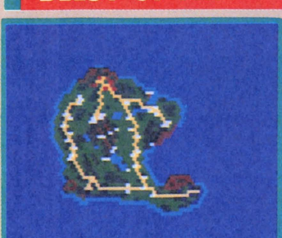
⬆全面を使った広大なマップ。全部に気を配るのは大変だ。

North Africa



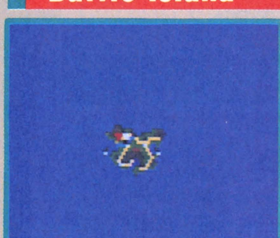
⬆道路以外は砂漠・山地が多くて、進むのが大変なのだ。

BLEST OF FIRE



⬆2国同時に相手にするか、1国に集中するかがポイント。

Battle Island



⬆ちっちゃいマップ。と思ってなめてかかる……が倒せる。

Heroic Verse



⬆中央部が全部山地という、とんでもないマップ。攻略が大変。

攻略メモ

シミュレーションゲームに王道なし！　何度も戦場をくぐり抜けていけば、おのずから道は開けていくはず。頑張れよ。……って、これじゃしようがないな。

一応、攻略のポイントとしては、敵軍の生産タイプを見極め、それに対応するユニットを作成すること。それには「補助」のコマンドを、しっかり使いこなすことが必要になるだろう。

与えられた情報を、整理し、活用する能力こそが、真のシミュレーションゲーマーに要求されるものなのだ。　（キタロー根上）

勝PCエンジン SOFT HIT CHART

ファミコンの巨大ソフトの影響もあってか、今回のチャートはいつになく動きが少ない。PCエンジンの市場も大きく育ってほしいね。

1月31日付

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、㊙PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 PC原人

前回	1
ハドソン	
ACT	
5,800円	
'89年12月15日発売	
809点	



コミカルなキャラと気持ちのよい操作性など全体のバランスが秀逸。PCエンジンのオリジナルである点もマル。

2 ドラえもん 迷宮大作戦

前回	6⬆
ハドソン	
ACT	
4,900円	
'89年10月31日発売	
623点	



初回の出荷本数が多かったのか、売り切れによるランクダウンが見られないのがこれ。ロングセラーになりつつある。

3 イースⅠ・Ⅱ

前回	2⬇
ハドソン	
RPG	
7,800円	
'89年12月21日発売	
317点	



このソフトのためにロムロムの購入に踏み切ったひとも多いようだ。CDロムの特徴を生かし、完成度も非常に高い。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態	価格	発売日
4	5	276	弁慶外伝	サン電子	RPG	6,200円	12月22日
5⬆	—	232	タイトーチェイスH.Q.	タイトー	SPG	6,600円	1月26日
6⬆	—	212	アトミックロボキッド	U.P.L.	STG	6,700円	1月19日
7⬆	10	154	麻雀学園東間宗四郎登場	フェイス	ETC	7,980円	11月24日
8	8	121	ヘビーユニット	タイトー	STG	6,600円	12月22日
9	—	103	パワーリーグⅡ	ハドソン	SPG	5,800円	8月8日
10⬇	3	93	Mr.HELIの大冒険	アイレム	STG	6,700円	12月1日

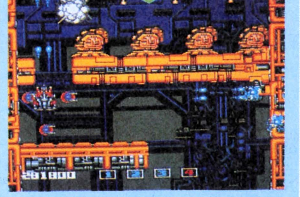
再発売情報

人気ソフトの再発売が立て続けに決まった。『S桃鉄』が4月上旬、『ファイヤープロレスリング』が5月中旬、『麻雀学園』が5月中旬ということだ。『麻雀学園』は改訂版ということで、露出度が下がっているようなのだ。……残念。

期待の新作 BEST6

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル形態
1	1	616	スーパーダライアス	NECアベニュー	STG
2	2	324	源平討魔伝	ナムコ	ACT
3⬆	5	249	スプラッターハウス	ナムコ	ACT
4	4	238	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	RPG
5⬆	—	222	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG
6⬇	3	210	イメージファイト	アイレム	STG

6位 イメージファイト



⬆2月に発売されるという情報が流れて話題の盛り上がったところでの発売延期。早くやりたいよ〜。

『PC原人』連続制覇!

年末年始のおもちゃ商戦が終わったが、振り返ってみると、超大ヒットというのがなく、意外におとなしいチャートの動きとなった。そのなかでコンスタントにポイントを稼いで2か月連続1位を飾った『PC原人』はすごい。2位の『ドラえもん』と共にとくにシャトルユーザーの間で高い支持を受けたようだ。ハドソンは多くのイベントを主催しているが、そういう場でユーザーをよく研究しているんだろうな。

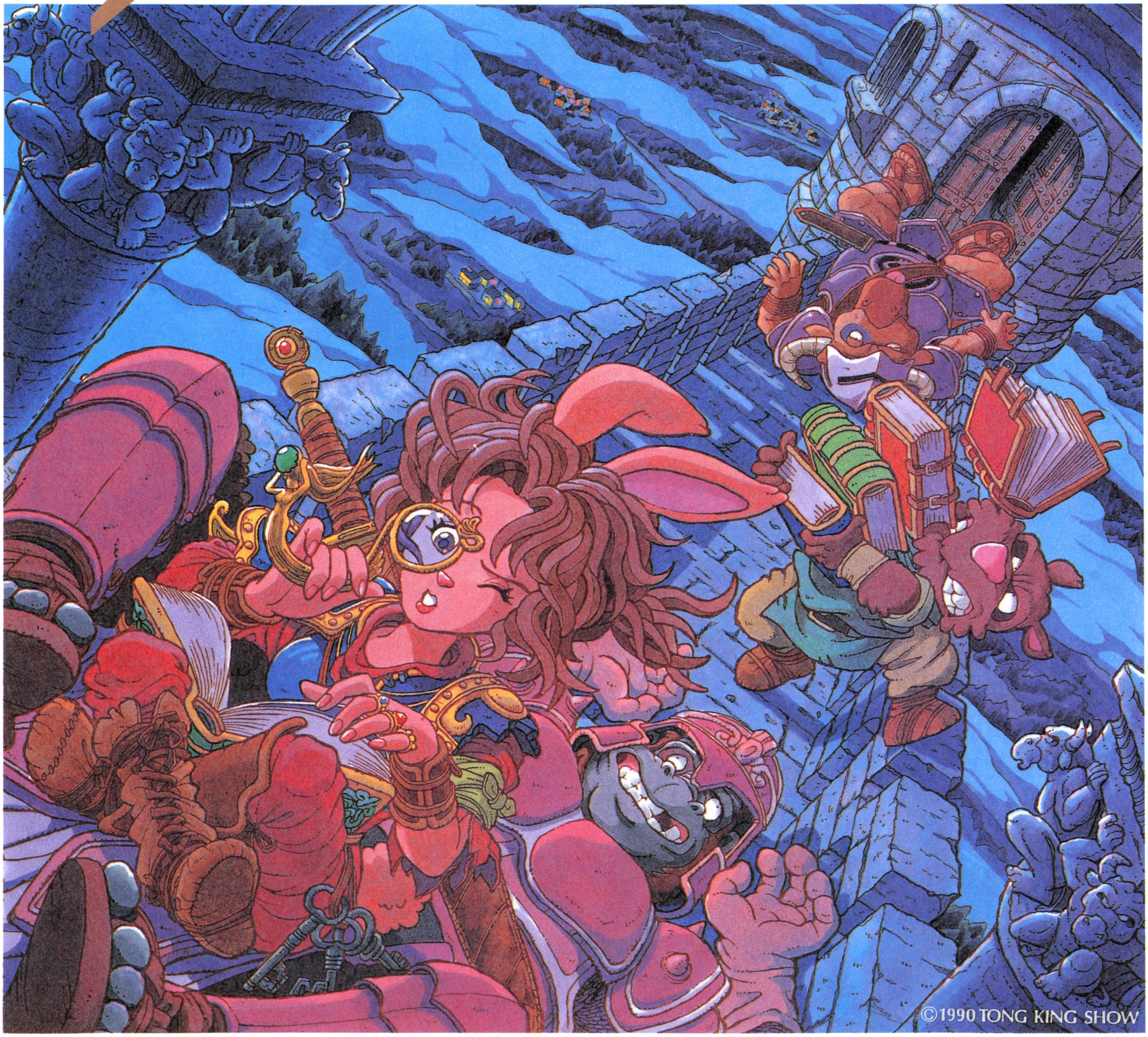
●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

©1989 HUDSON SOFT・1989 ATLUS・RED ©藤子・小学館・テレビ朝日 ©1987, 1988 Falcom ©1990 IREM CORP.

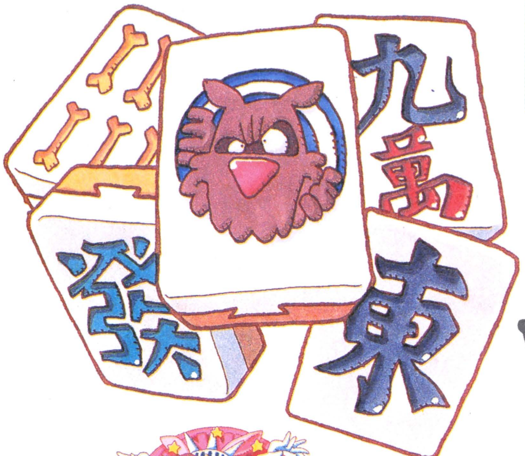
これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



ダームの塔の16階で、ついに4冊めの本を手に入れた!!
さぁて、どんな謎が解き明かされるか…ドキドキ。



春まぢか、隣も裏技する人ぞ。今月

裏技的

『タイトーチェイスH.Q.』などなど、大技小技合わせて36本!! 募集していた

©TAITO CORP.

タイトーチェイスH.Q.



E・ステージクリアで真のエンディング！

大阪府 坂本雅史くん

止まらなきゃブッ壊すぞ〜

最終面・ステージ5の犯人逮捕が『チェイスH.Q.』の真の目的ではなかった！ 1周めをクリアして、2周めに突入して浮かれているキミ！ まだまだ甘いゾ！ では、どうしたら真のエンディングにたどりつけるのか？ まず、ステージ5をクリアした時点で、スコアが500万点に達していなければならない！ 500万点以上でステージ5をクリアすると、エキストラステージが出現。このステージをクリアして初めて『チェイスH.Q.』のストーリーは終了するんだ。がんばってクリアしてね。



⬆「オラオラオラァッ！ マシンが泣くョ、マシンがッ！」って感じでガツンガツンと体当たり！



最終面クリア しかし……！

⬆ついに終わった。が、突然ナンシーからの連絡が！

500万点を超えると、エキストラステージに突入!!



⬅「暗黒街のボスが逃走中、緊急逮捕へ！」OKナンシー、まかせとけ！



⬆おおッと、この車がターゲットか。逃がしはしないぜッ！

⬇逃走用に強化改造されたマシンのボディは、やたらとカタいゾ！





⬆ついに暗黒街のボス、ベン・ワウダー逮捕！ 和田勉みたい？

©本宮ひろ志／本宮企画／SUN SOFT

弁慶外伝



海の上を歩くンです！

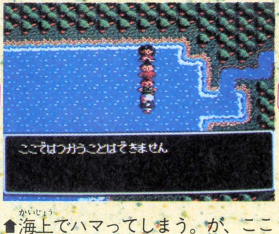
大阪府 上埜裕嗣くん

リッツの杖を2回使う

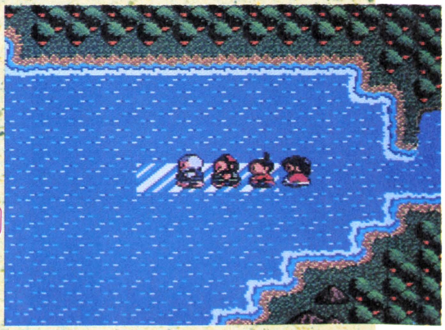
4キャラ分だけ海を凍らせるアイテム、"リッツの杖"を使い氷の上に乗ったら、今度は"静寂の笛"を使おう。すると氷が消えてどうしようもなくなるが、再び"リッツの杖"を2回使う。すると、また海が凍るんだ。



⬆海岸で杖を使うと、このように氷が橋の代わりになるが、笛を使う。



⬆海上でハマってしまう。が、ここでリッツの杖を2回使うと……。



⬆再び氷が！ これをくり返せば海の上を自由に移動できるってワケさ！

おこぼれ技 イースⅠ・Ⅱ ロード画面を出して、パスワードに「あああああ……」と、最後まで"あ"と入れてゲームをスタートしよう。するとミネアの街から始まるが、なんとアドルがいないッ！ と思ったら、カベの中にハマっているんだ。まさにハマリ技！

もイキにいこうぜ!!

達人(たつじん)

キャラの名前も、最後のページで発表しま〜す♡

マークの見方

- ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円
- ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円
- ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円
- セラミックラビット賞 1000MAC 1000円
- シルバーラビット賞 2000MAC 3000円
- おこぼれ技 も、ひとつで賞 500MAC 500円

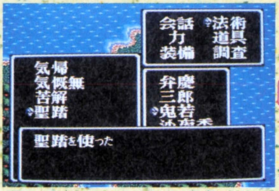
弁慶外伝

ダンジョン内でも聖踏の術は効くのだ

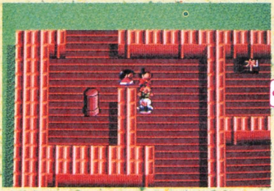
SILVER　徳島県　岩沙政浩くん

ダンジョン(『弁慶』でいうところの地下洞窟・塔内)は、強敵がウジャウジャ! そこでダンジョンに入る前に"聖踏"の術を使うんだ。術の効果が切れるまでは、ダンジョン内の怪物は出てこないぞ。

敵が出てこない!



↑ダンジョンでは聖踏は効かないが、聖踏を使ってから中へ入ると……。


↑聖踏の効果で敵が出てこない! 今のうちに急げや、急げ!



↑でも術の効果が切れると当然のことながら敵は出てくる。気をつけよう。

レッドアラート

©SIN NIHON LASER SOFT

毎度おなじみのビジュアルデバッグモード

GOLD　宮崎県　おりまきじとくん

テレネット十八番の裏技、"ビジュアルデバッグモード"が『レッドアラート』にもあったぞ。好きな画面を好きなときに見る。グッドですね。



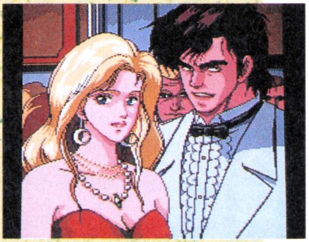
↑タイトル画面でコマンド。それにしてもカッコいいタイトルだ。

セレクトを押しながらⅠ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、上、下、ランと押す。

ビジュアルデバッグモード



↑出ました、ビジュアルデバッグモード。サウンドテストもあるよ。


↑テレネットのアニメーションは、毎回ハイレベルでいいね♪

ロムロムスタジアム

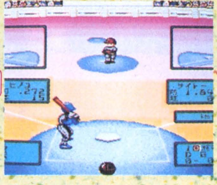
©1989 NCS

未来球場&レトロ球場

GOLD　北海道　森村麗亜くん

オープン戦モードの球場セレクト時にコマンドを入力すると、いつもと違う球場でプレイできるんだ。レトロ球場と未来球場があるんだけど、どちらもミョーな球場だぞ。


↑Ⅱパッドの左上と①を押しながら決定。


↑Ⅱパッドの右下と①を押しながら決定。

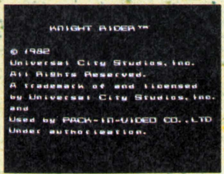
ナイトライダースペシャル

©パックインビデオ

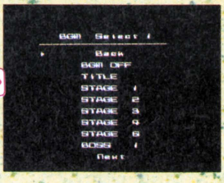
サウンドテストです

SILVER　埼玉県　黒田秀幸くん

電源投入直後に出る画面で、素早くコマンドを入力。するとサウンドテストモードになるぞ。ゲーム中のBGMやSE、キッドの音声までも聞くことができるんだ。



↑この画面で下を押しながらセレクトを押す。



↑するとサウンドテストモードになるぞ。

おこぼれ技　タイトーチェイスH.Q.　全面クリアにはかかせない、正しいターボの使い方がこれだ! その①スタート時に使う。その②トンネル内で使う。その③転倒したときの再スタート時や犯人追跡時に使う。以上のポイントを押さえておけばクリアも近いぞ。

弁慶外伝

GOLD

大バグパスワード4本立て！　一挙公開

大阪府 内田和芳くん／東京都 菊地和明くん／徳島県 川原孝之くん／三重県 マコペッティくん

バックアップユニットがないと、とてもツライ『弁慶外伝』のパスワード。たった1文字の書き写しの間違いが死を招く！　だけど、たま～にパスワードを入れ間違えてもゲームが再開した、なんてことがあるよね。ここではそんなバグパスワードを紹介するぞ。



⬆いくらバグパスワードだといっても入力は間違えずにね。



どれもハチャメチャなパスワードばかりだっちゃ！

鬼若が4人

もあわぼね　ふせぺへろ
きむうぞき　るじひがぺ
たすねぺへ　まらずけべ
むもにけお　ぜほふりこ
ふ

沙夜香が2人

ねへおこば　じなぼじふ
ぼきるばぼ　はすしさや
ぐみぼぼえ　ひめろのも
ふじよそま　ぺへへぜも
のへさりみ　おぼぼぶが
ふざぞがび　ふぶせまも
ほくにたば　ひわ

三郎が2人

うびむさる　ぎやがへば
なめばまじ　ほきあげわ
つはぎおぎ　ざびあゆま
ごてぱびほ　ゆぶぴざけ
がにめびゆ　ふのべやち
ぴぼやたれ　ざぴこなゆ
ぎゆゆもい

超ハマリ！

げげげげげ　げげげげげ
げげげげげ　げげげげげ
げげげげげ　げげげげげ
げげげげげ　げげげげげ

©1989 IREM CORP.

Mr.ヘリの大冒険

SILVER

小ゼニは金ヘリで稼ごう！

大阪府 ふるえが止まらないくん

めったに出てこない現金輸送ヘリ・金ヘリ。特定の場所以外にはめったに現れないボーナスキャラだが、煙と共に出現する青ヘリが現れたら、しばらくそこでねばっていよう。金ヘリが出現するぞ！

出たッ!　金ヘリだァ



⬆モクモクッと煙の中から青ヘリ出現。ここでスクロールを止めて……。



⬆青ヘリを退治しているとイキナリ金ヘリが出現するんだ。



⬆出現した金ヘリにここぞとばかりに集中砲火！　間違って体当たりすると消えちゃうぞ。

©1989 HUDSON SOFT
©1989 ATLUS ©RED

PC原人

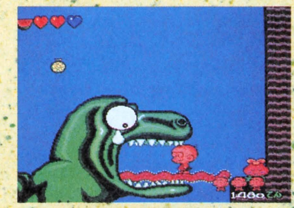
BRONZE

ハマリ覚悟で行ってみるかい、天井裏！

福島県 須田将司くん

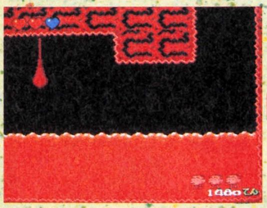
なにはともあれ、"すてごおか"まで行こう。そして口の中へ入って、画面が切り替わる前に、ターボパッドのⅡボタンを連射しながら方向キーを左に入れ続ける！　画面が替わったときには原人は天井裏にいるはず。先へ進むと…？

ここは"すてごおか"



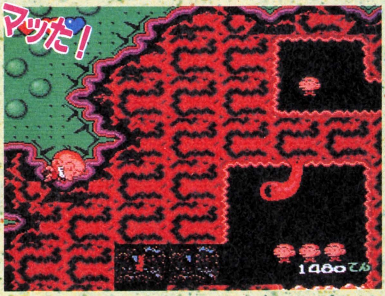
⬆やってきました、"すてごおか"！　実はステゴザウルスだったのね。

口の中に入ったら



⬆画面が切り替わる前に、連射Ⅱボタンと左を押し続けるんだッ。

ハマッた！



⬆天井裏にたどりついて、最終的にはここでハマってしまう。頭つきもさすがに効きません。

おこぼれ技　レッドアラート　ブラッディフリスビーのちょっとした技を紹介しよう。ACT－3のSTAGE１にある部屋のドアってけっこうカタいけど、ブラッディフリスビーを使えば1発で壊せるんだ。隠密行動をしなければならない面では、有効な技だぞ。

イースⅠ・Ⅱ

©1987、1988Falcom ©1989HUDSON SOFT



おいおい、日本語になってないっつーの！

島根県 下田淳一くん

ゲームスタート後、オーマンの酒場へ行き、片目の男に話しかけよう。そして、YES・NOの選択時にⅠボタンを押すと、「さっきあんたが買ったじゃないか！」などと変なことを言うのだ。



↑アドルが酒場へ入ると、そこには酒場のマスターと2人の客がいた。

片目の男の悩みとは？



↑3人の会話に首を突っ込んだアドル。ここでⅡボタンを押す！



↑「人が悩みを聞いてやろうってのに……何言ってンだ！」このあと、大乱闘が始まる(うそ)。

USAプロバスケットボール

©エイコム



あるとっても便利！ なテストモード

群馬県 たまおくん

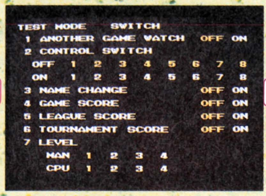
難易度設定や、選手名を変えることができる、テストモードが発見されたぞ。やり方はカンタン。ゲームセレクト時にコマンドを入力するだけなのだ。



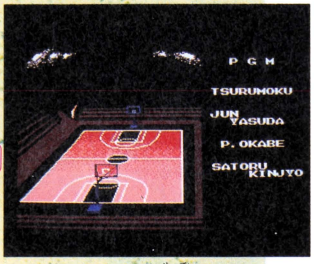
↑このゲームセレクト画面でコマンドを入力するんだ。

Ⅰ、Ⅱボタンを押しながらランを押す。

これがテストモード画面なのだ！



↑方向キーとセレクト、Ⅰボタンでいろいろな設定ができるんだ。



↑ちなみにすべての設定を"ON"にするとエンディングが始まる。

ヘビーユニット

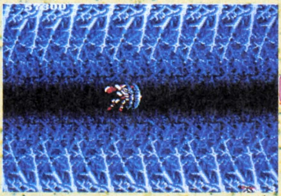
©TAITO CORP.



2-1・ゴーバの安全地帯はここだーッ！

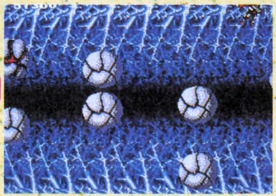
兵庫県 ぶっつけ本番くん

2－1で出現する、岩石生命体ゴーバ。ヤツらの当たり判定はキビしく、かすっただけでもやられてしまう。でも安心！ 画面の右上へ逃げ込めば、そこは安全地帯。撃ち返し弾にも当たらないぞ！

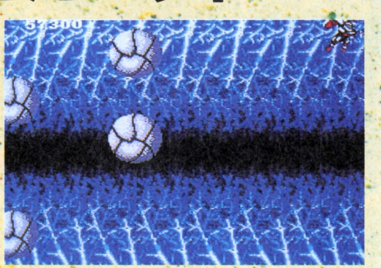


↑2－1スタート！ ゴーバが出現する前に安全地帯へ行くのがベスト。

ここが安全地帯だ！



↑画面右上にいれば安全。かつ、ホーミングアタッカーで稼げるんだ。



↑ゴーバの大群が通過したらすみやかに画面後方へ。次に出てくるサージ編隊に備えよう。

麻雀学園

©1989フェイス



下心みえみえパスワード？

神奈川県 MR.Yくん

麻雀とHを最初にくっつけた人って、やっぱりエライよね（？）。で、今回の技は…。全国モードを選んで、右のパスワードを入力してみよう。いかにもムフフなパスワードだが、その正体やいかに……。



↑ここでパスワード入力。やっぱりパスワードは短いと楽でいいね。

これがパスワードだ！

ぬぐところ
みせてください
すこしでも



↑なんと、どんなに大きな役であがっても勝てないのだ！

おこぼれ技 デジタルチャンプ　この技を行うためには、ターボパッドが必要だ。ゲームスタートして、パッドのⅠボタンの連射を中間、Ⅱボタンを最高速にして両ボタンを押し続けると、左右の連打パンチがカンタンにくり出せるんだ。

イースI・II

ファイヤーの魔法で経験値を荒稼ぎ！

GOLD

京都府　田中章孝くん

今のレベルではヤツに勝てないッ！　しかしチマチマと敵を倒して経験値を稼ぐのはダルい！　そんなウガママなアドルくんにオススメの楽勝レベルUP技がコレだーッ！　まずファイヤーの魔法と邪悪の鈴を持ってジラの家の地下室へ。そこで邪悪の鈴を使うと壁に穴があいて、モンスターがゾロゾロ出てくるはず！　ここでファイヤーの魔法を使って迎撃するってワケ。お金も稼げるぞ♪



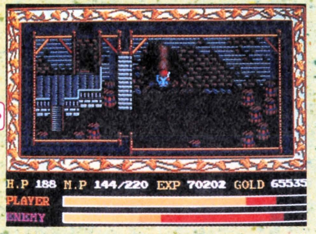
⬆ランスの村のジラさん宅。この家の地下室にはいったいどんな謎が!?



⬆邪悪の鈴を使うと、壁にポッカリ穴があいた。ファイヤーの用意はいい？



⬆壁の穴からは怪物がゾロゾロ！　穴に向かってファイヤー、ファイヤー！



⬆まさにジェノサイド！　MPがなくなったらファクトの像で回復しよう。

ヘビーユニット

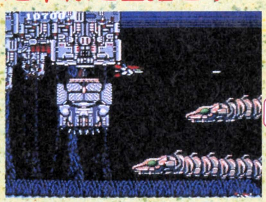
BGMがゴチャゴチャになっちゃう！

CERAMIC

茨城県　羽生明弘くん

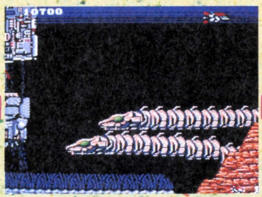
1－1の終わりのエリア、地平線が見える所へ行こう。このとき上方向への強制スクロールが始まる前に画面最上部に位置するのがコツ。ここで地平線を境に上下に移動すると、1－1の曲と1－2の曲がゴチャゴチャになるんだ。

地平線を目指せ！



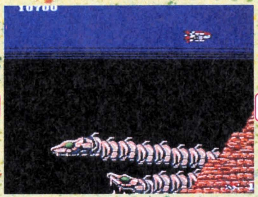
⬆この技を成功させるには、つり天井の上から行くのがいいぞ。

画面最上部＝地平線



⬆つり天井のすき間からオクロンを攻撃。そのまま地平線へスルー。

1－2の曲が流れて



⬆地平線についたら、方向キーの上を押し続けると曲は1－2だが。

また1－1の曲が流れるゾ！



⬆下へ行くと再びBGMは1－1の曲に！　地平線を境に1－1と1－2を区切っているみたいだね。

ロムロムスタジアム

キャピ子ちゃんのパスワード朗読モード！

SILVER

宮城県　阿部敏寿くん

遠征モードを選んで、パスワードが表示されたらコマンドを入力！　するとキャピ子ちゃんがパスワードを1文字ずつ読み上げてくれるんだ。ちょっと聞き取りにくい部分もあるけど、かわいいキャピ子ちゃんに免じて…ね！

遠征モードを選択！



⬆この遠征モードを選ばないことには、死んでも話が進まないのだ！

パスワード表示画面でセレクトを押す。

この画面でコマンド



⬆パスワードを書くときって誰かが読んでくれると楽なんだけどな。

パスワードを読んでくれる！



⬆コマンドを入力するとキャピ子ちゃんがパスワードを読み上げてくれるッ！　うう…、感動だァ～ッ！

おこぼれ技　弁慶外伝　仲間がやられたり、ダメージを受けた場合、宿屋などで回復させるとお金を取られるけど、そのわずかなお金すら使いたくない、という人はパスワードを聞いてリセット。さっきのパスワードを入力すれば体力全快、死人も復活するぞ。

ダンジョンエクスプローラー

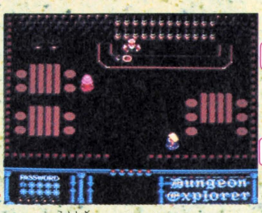
©1989HUDSON SOFT／ATLUS

昔なつかし『ダンプロ』パスワード技!

福岡県 西村潤くん／兵庫県 鉄人くん

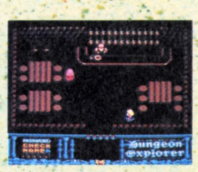
今となってはなつかしい、『ダンプロ』の裏技が新たに発見されたぞ。1つはキャラの名前を変えるモード。もう1つはCDロムの宣伝が見られるというもの。それにしても、まだ裏技が隠されていたとは……!

パスワードを入力!



⬆この裏技は『ダンプロ』ならではのパスワード技なのだ。

CHECK NAMEA と入力する。

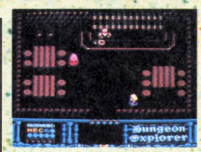


⬅このように入力して①を押すと。



⬅キャラに名前をつけられるんだ。

NECと入力後、Ⅰ、Ⅱと押しキャラを選ぶ。



⬅入力後エラーを出してキャラ選択。



⬅ハーミットの館へ行けばOK!

究極タイガー

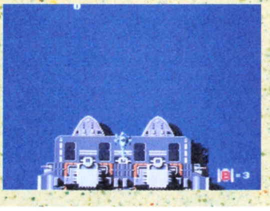
©1989TAITO CORP.

究極猛虎的火力増強隠操作、天晴大発見!

千葉県 A.S.O.さん

またもやなつかしの名作『究極』の裏技が発掘されたぞ。面の最初、母艦からバトルタイガーが発進するとき、3段階に上昇するけど、2段階めのときにコマンドを入力するとショットが5段階もパワーアップするんだ! 長年のハマリから脱出できる日は近い! (笑)

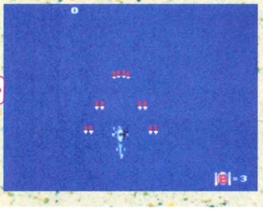
2段階めの上昇時に



⬅この状態のときに素早く、正確にコマンド!

上、セレクトを押しながらⅡを4回押す。

いきなり5段階!



⬅どの面の最初の所でもコマンドできるぞ!

強い、絶対に強い!



⬅死んだあとは黒幕が上がるときにコマンド!

F1トリプルバトル

©ヒューマン

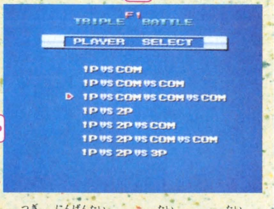
みんな同じドライバーでF1バトル

福島県 星正和くん

タイトル画面でバトルモードを選び、対コンピューター戦のコンピューターを3人に設定。自分のドライバーを選んだあと、コンピューターのドライバーを選ぶときに、そのまま①ボタンを人数分押す。そしてNEXTを選びスタートすればOKだ。



⬆なにはともあれ、バトルモードを選んでくださいませ。



⬆次に人間対COM対COM対COMを選び、全員同じドライバーを選べばよいのです。



ドラえもん

©藤子・小学館・テレビ朝日 ©1989HUDSON SOFT

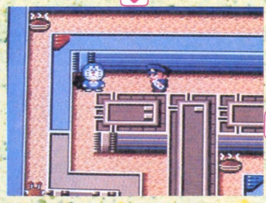
ふつうモードでも穴に落ちない!?

宮崎県 弓削実くん

ふつうモード以上のランクだと、自分で掘った穴に落ちる。"自ら墓穴を掘る"現象(笑)があるが、曲がり角に穴を掘り、穴に向かって歩き、すぐに曲がる方向へキーを入れると、なんと穴に落ちないんだ。覚えておいて損のない技だぞ。



⬆こんな感じで曲がり角に穴を掘って、この場合、左へ移動!



⬆左へ一歩、動いたらすぐに方向キーの下を押す! すると、スルリと穴をすり抜けちゃうんだ。



おこぼれ技 ナイトライダースペシャル マシンガンを何発か撃たないと破壊できないザコの車や、トラックは、真横にまわり込んで体当たりをすれば一撃で破壊できるんだ。ただし、敵車が少しでも前方にいると成功しにくい。キットより後方にいれば確実だ。

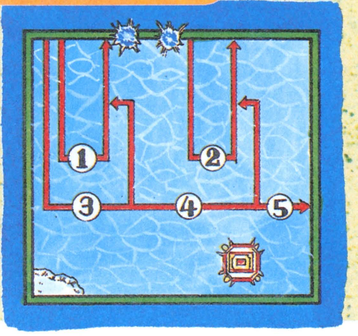
ヴォルフィード

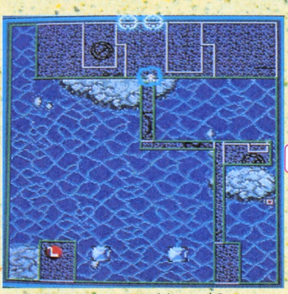
©TAITO CORP.

ブルースパークを閉じ込めて楽勝プレイ！

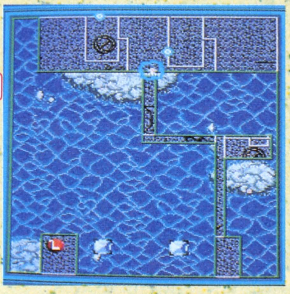
京都府 上代裕司くん

面クリアに時間がかかると、出現する導火線野郎・ブルースパーク。こいつにやられて泣くに泣けない思いをしたヴォルフィーダーに朗報！ 画面の上部を右のイラストを参考にラインを引いてみよう。ブルースパークを閉じ込めることができるぞ。





⬆画面上部をこんな感じで囲むんだ。おっと、ブルースパーク発生！



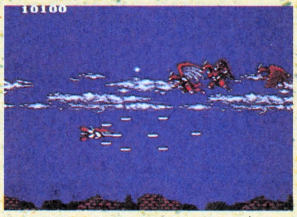
⬇すると、ブルースパークは同じ所を行ったり来たり！ ハマリだね。

ヘビーユニット

1-2で永久パターンを発見したゾ！

東京都 YUKIWOくん

ゲームセンターでは"禁じ手"とされている永久パターンもPCならOK！ 1－2の名物、スペースバッファローを攻撃して、1UPアイテム「エクステンド」を回収。その直後に自爆すると、また1－2の最初から始まるのでこれをくり返して点を稼ごう。



⬆スペースオーガから1UPを取るのは、飛行形態の方が効率いいんだ。



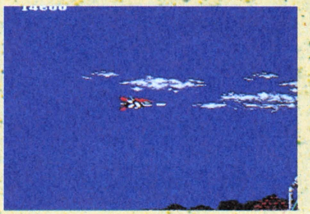
⬆オーガの口にショットとボムを一度にたたき込んで1UP出現！

素早く自爆しよう



⬆1UPを回収したら、すみやかに自爆。この際もったいないなんて思うなよ。

また1UPを取ろう



⬆再び1UP回収→自爆、をくり返せば点数だけは無限に稼げるぞ。

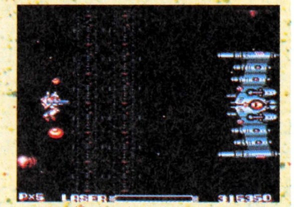
サイドアームスペシャル

©NECアベニュー LISENCED BY CAPCOM

1機やられりゃ、そこは安全地帯！

岐阜県 川瀬浩一くん

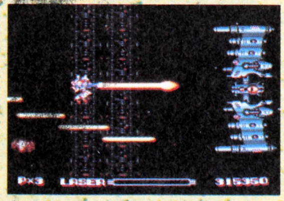
『サイドアームBC』のボスキャラ・4面ボスのブリタニオンの楽な倒し方があるぞ。まず、ブリタニオンに1機やられる。次の自機が出現したら移動せずにそのまま攻撃すればOK！



⬆この装備で死ぬのはちょっともったいない…けど自爆しよう。



⬆すると次の自機が出現した位置は、安全地帯になっているッ！



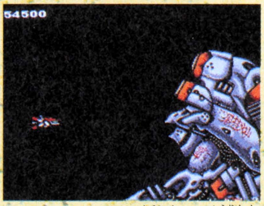
⬆あとはMBLを撃ちまくればボスを倒せるってワケ。楽勝やね。

ヘビーユニット

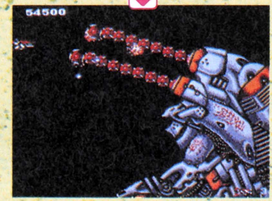
レッドガズーを倒し続けると……？

山口県 村田造二くん

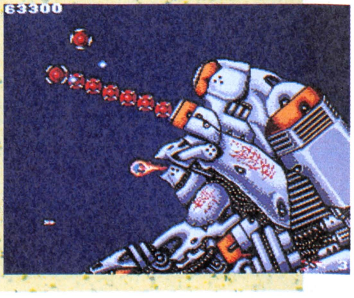
1面ボス・デスブリンガーの体内に寄生している"レッドガズー"をひたすら攻撃しよう。すると、たま～にレッドガズーの頭だけのキャラが出現するんだ。なかなかカワイイぞ。



⬆デスブリンガー登場！ 風林火山のペイントがシブいゼェ～ッ！



⬆デスブリを無視してレッドガズーのみを攻撃すると出現するぞ。



おこぼれ技 弁慶外伝 ダンジョン内の宝箱を取りつくしたらパスワードを取ってリセット。そのパスワードを入力して、また同じダンジョンへ行くと、宝箱が復活しているんだ。このテの技はバックアップユニットがないとちょっとキツイのが泣きどころ？

©SEGA 1987／ASMIK 1989

忍

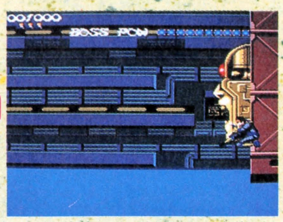
大顔面でアウチアウチ

CERAMIC 千葉県 コガクレマツゾウくん

2面ボスのマンダラ群を倒したら、その後にくる大顔面野郎に攻撃する前に、しゃがみ歩きで顔面のアゴの下へ入ろう。そのまま立ち上がるとムサシはハマってしまうぞ。



⬆マンダラ群を倒すには始まったらスグに忍法を使うのがコツだ。



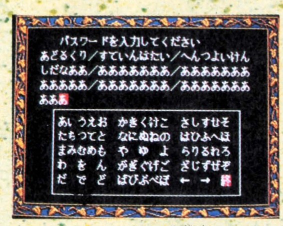
⬆「アウチッアウチッ！」大顔面の下でもがくムサシであった。

イースⅠ・Ⅱ

大バグパスワード！

BRONZE 青森県 MXYくん

パスワードに「あどるくりすていんはたいへんつよいけんしだなあああ・・・」と入力すると、なんと最高のレベルでスタート！ ただし、アドルがいないのがミソ！



⬆このパスワードを入力。いかにもって感じのパスワードだけど…。

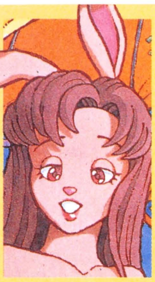


⬆どんなに強くてもアドルがいなきゃ話にならないね。あはは……。

発表 裏技のキャラに名前がついたぞ

たぁくさんの応募、本当にありがとうございました♡ 全部で、なんと145通も応募があったのだ。生みの親である、イラストレーターの佐々木晃先生もハガキの束を見て、「オォ～!!」と感動したのであった（本当だよ）。

そこで、厳選に厳選を重ねた結果、栄えある裏技キャラの名前が決定いたしました。女の子の名前は、「ラビィ」男の子は、「ドルピー」となりました。名づけ親の2人には5000MACと記念品をお送りいたします（一番早く来たハガキを採用しました)。右のイラスト入りハガキを送ってくれた方には、3000MACをお送りいたします。



ラビィ
北海道
佐々木 大くん
かわゆい名前と、イラストありがとう！



ドルピー
島根県
伊藤 成くん
自信をもって送ってくれただけあったネ。

最終審査まで残った名前は…

女の子	男の子
バニラ	バジル
ラビル	ドルピー
ラビィ	グース

感動ものの力作イラストはすごい!!



色っぽいで賞
⬅東京都 TRUMPさん
魅力的なイラストありがと。佐々木先生の熱烈なファンのようですね。これからも、応援よろしくぅ♡

元気印はエーで賞



⬅岐阜県 川瀬浩一くん／受験勉強よりも力が入ったのでは？

おとぼけで賞



⬅宮城県 さとうくん／とぼけた顔の犬が好評でした。

愛らしいで賞



⬅神奈川県 石原伸一くん／おじぎした姿がかあいい!!

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4−7−16
市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部 ウラワザ係

きみの裏技を待つ！

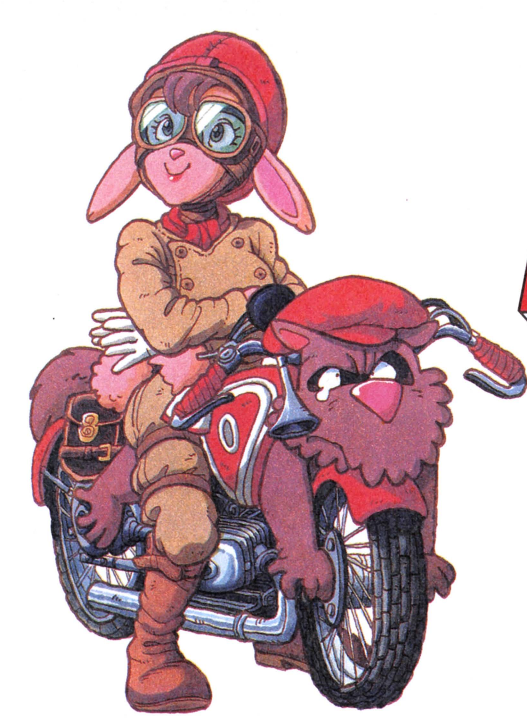
ゲームの名前"マント犬の冒険"
① ステージ1でボツハガキをひろう。
② ステージ2で頭53回なぐる。
③ すると、画面の右上にゴールドマークが出てくる！
④ それをとると、点数が5000点アップするぞ
※住所、氏名、年齢、電話番号はハガキの表に書いてネ!!

⬅ これが基本

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

おこぼれ技
おこぼれ技採用者 東京都 たぬきさん／埼玉県 高橋桂樹くん／大阪府 松下幸司くん／大阪府 浦東孝仁くん／埼玉県 高橋くん



冒険の中盤から終盤までを完全攻略！

コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・

達人道場

日本テレネット／3月30日発売／¥6,780　RPG

2月号から攻略してきたこの冒険も、とうとう終盤の妖姫モルガンまで紹介することになった。これまで、いろんな人たちが冒険の中に登場したけれど、キミは何人覚えているかな？

幾多の困難を踏み越えて、めざすは妖姫モルガンの待つ居城！

1 ジグラットの村（宿43G）
湖が干上がってしまった村

ニムルド城から東方にあるこの村は、何者かの呪いで水が一滴もなくなってしまった。村長の話では、ルクソールの遺跡にある"乙女の涙"さえあれば、助かるのだそうだ。





⬆船が入手できるのはもっとあとのこと。情報収集はこまめに。
⬅村長からの情報では、ルクソールの遺跡は村の南東にある。



惑星ノーグ全図

2 ルクソールの遺跡
"乙女の涙"を探し出せ！

この遺跡では新しい発見がいくつかある。ひとつは、ジグラットの村の水をからしたのは四天王の1人、水のニーナであること。もうひとつは遺跡の奥に謎の機械部品があったこと。この機械部品、遺跡に妖姫モルガンが封じ込められていた伝説と何か関係がありそう。

⬇遺跡の中で出会った風のシルフ。不敵な笑みを浮かべている。





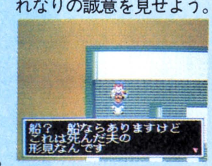
⬆この機械の部屋から左の方に行けば、"乙女の涙"があるぞ。

宝箱の中身	黄金の盾	乙女の涙

3 ルクセイルの街（宿48G）ここで船を入手！

ジグラットの村とは逆に、毎日が雨で悩んでいるのがこの街だ。船を持っているのは、街の左上にある家の人。しかしこれを入手するには、悩みの元凶である、水のニーナを倒さないと無理なのだ。また、村人から得られる"いかだ"の情報も重要だぞ。

⬇大切なものだから、それなりの誠意を見せよう。





⬆"いかだ"は、ニーナのいる水の塔では必携品！

4 西にある洞窟　水の塔に通じる洞窟

水のニーナが住む水の塔には、このダンジョンを通らないと行くことができない。でも、ダンジョンのスケールとしては比較的小さく、そんなに苦労しなくても大丈夫だ。宝箱の中身の"風のローブ"は非売品でサヤの防具なので、水の塔で使う"いかだ"とともに、必ず入手しよう。

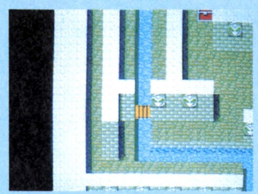


⬅三角形状に壁が欠けている所。ここを調べると……。

宝箱の中身	風のローブ	フレイムソード	魔力の水	魔法のはたき

© SIN NIHON LASER SOFT・KAZUHIRO OCHI

5 水の塔　水のニーナが住んでいる塔



⬅これが"いかだ"の効果。川を渡るのに使う。



➡宝箱は四方に散らばっていて、空のものが多い。

はっきり言ってここは難所！　曲がりくねったダンジョンの中に宝箱が散らばっているうえに、敵キャラも強力。全部宝箱を取っていくのは体力的にけっこうキツいのだ。そこで、塔に入る前には必ずテントを使ってセーブしておこう。敵キャラにやられて、またルクセイルの街から歩いてくるのはめんどくさいはずだ。万能薬もたくさん持っていったほうがいいぞ。

そしてこのダンジョンには、新しいサヤの防具"太陽のローブ"が入手できるぞ。これも非売品で、塔の最上階にあるのだ。

宝箱の中身	
	黄金の鎧　太陽のローブ　知性の水　魔力の水 力の水　素早さの水　月の滴　ビールびん　薬草 気付け薬×2　毒消し　ブロンズの盾　ゴールド(59G)

対決！水のニーナ



⬅美人だが、心が冷たく、残虐性が強い水のニーナ。

⬇水のニーナはこういう捨てゼリフを残して、逃げてしまった。



塔の最上階まで来ると、中央に大きな部屋がある。ここが水のニーナのいる所で、とてもわかりやすくなっている。ただ、ここまで苦労して上がってきたわりには、水のニーナはそれほど強くないので、特別な攻略法はいらない。彼女と会ったときに発動するユウのサイキックで、サンダーを連発すれば簡単に勝てる。

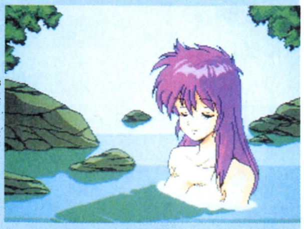
6 バハリの村（宿無料）船で渡る村

この村まで来ると、今まで訪れた街や村には、もんもで行けなくなるので注意しよう。ただし、ニャンはこの村に来ているから、彼の売っているアイテムに関しては心配いらない。おまけに、もっと便利なアイテムを仕入れてくれているのだ。

また、村の名物の温泉は、入っても体力しか回復できないので、宿屋を利用したほうがトク。おまけで、ユウたちのアニメシーンが見られるしね。



⬅ルクセイルの街から船で北東に行くと、この村がある。



➡サヤが温泉に入るたびに、こんな場面が見られちゃう。

7 ラムセウムの神殿

水のニーナ復活！

この神殿には、水のニーナを強化した氷のニーナがいる。ユウたちが来ると、彼女は自分では戦わず、手下ばかりを無限に出して襲わせるのだ。つまり、ここでは絶対にやられてしまうわけ。

アイテムもこのあと、かなり入手しづらくなるので、使ってしまうと不利だぞ。



⬆ここでは、倒した敵の経験値は、やられたあとでももらえるのだ。



⬅どんなにがんばっても連れ去られてしまうサヤ。くやしい〜！

8 ニネヴァの街（宿53G）ユウが独りぼっちになってしまう

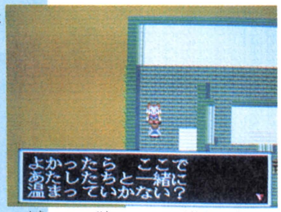
氷のニーナにやられてしまったユウが気が付くと、この街の中央付近にある家に寝かされていた。街は全体が凍らされているので、宿屋にも道具屋にも入れない。もんもまでが傷ついて動けないので、バハリの村でアイテムを調達と思っても、歩くしかないのだ。しばらくは、レベルアップに専念しよう。



⬆凍った街の人に話しかけると、ユウの怒りが爆発し、サイキックパワーが発動する。

⬇ノーグに来る以前から仲間だったもんもとも、しばらくのお別れ。



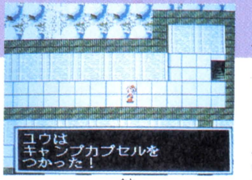


⬆助かった人もいて、宿屋の代わりになったり情報をくれたりする。

ニャンのこれはお買得でしよ！

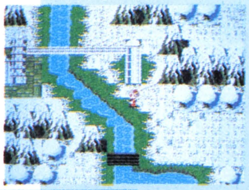
キャンプ・カプセルとウェイブロッドはいかが？

バハリの村にいるニャンが売っているアイテムの中で、キャンプ・カプセルとウェイブロッドは超便利！　キャンプ・カプセルはどこででもセーブできるし、ウェイブロッドは1発で50Pのダメージを敵に与え、しかも弾がなくならない。ユウが1人になる前には、少々無理をしてでも買いそろえよう。



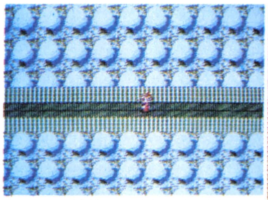
⬆ダンジョンの中でもセーブができ、体力も完全回復する。

9 氷の塔 惑星ノーグ最大の難関だ！

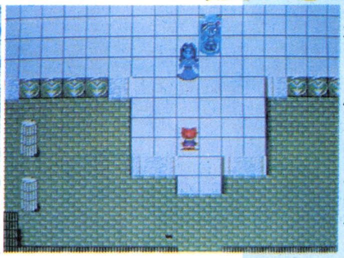


2つの連なった建物からなる氷の塔は、ダンジョンの規模としても大きく、敵も強力なのでかなりの難関だ。とにかく、持っていたり宝箱から取ったりしたアイテムは、おしみなく使おう。キャンプ・カプセルでセーブしておくのも忘れずに！

また“ドラゴンの盾と鎧”は、装備すると素早さが上がるけれど、逆に防御力が下がってしまうので注意しよう。



⬆ここは建物と建物を結ぶ渡り廊下。ここでも敵キャラは出現する。



⬆ユウは回復系のサイキックが、せいぜい3回程度しか使えない。

⬅ここが氷のニーナの部屋。画面の右には、凍りついたサヤが。

宝箱の中身	
	アイスソード　氷の盾　ドラゴンの盾　ドラゴンの鎧
	発煙筒×3　エリクサー×3　気付け薬　薬草×5　ビールびん

対決!! 氷のニーナ



⬅強化されても強くならなかった氷のニーナ。

まず、氷のニーナの前まで来るとユウの体力が完全回復する。そして、氷のニーナと戦うんだけれど、妖姫モルガンに強化されたにしては、彼女はそれほど強くない。ここまで来たレベルがあれば、通常攻撃やサイキックを連発するだけで、楽勝できるのだ。



⬆これでゴールデンコンビも復活！もんもも、このあと仲間に加わる。

10 賢者の家

“雷の杖”がもらえるぞ！

バハリの村から船を使い、東方へ進むと洞窟がある。この洞窟には呪いがかけられていて、氷のニーナを倒さないと通れないから気をつけよう。

そして、洞窟を通って南下すると、見えてくるのが賢者の家だ。彼に会って話を聞くと、すぐには立ち去らず、もう一度話しかけてみよう。すると、セーブするかどうかを聞いてくるから「はい」と答えると、サヤが“雷の杖”をもらえるぞ。これは、サヤにとって最強の武器となるのだ。





➡賢者はセーブもしてくれるので宿屋の代わりになる。

⬆ここに来るまでにキャンプ・カプセルを買いだめ！

11 ドラゴンの洞窟 伝説の聖剣、グランキャリバーを見つけたぞ！

ドラゴンの洞窟に近づくと、聖なる騎士マイセンがユウたちの行く手を阻んだ。彼らは聖剣グランキャリバーを守っているのだが、サヤが自分は勇者ティタニスの末えいだと言ってもマイセンに信じてもらえず、とうとう戦うことになる。

最初に対決するマイセンはあまり強くないが、二度めで竜に変身した彼には気を付けよう。彼は通常攻撃のあと続けて炎を吐き、仲間1人に80Pのダメージを与えるのだ。でも、ひんぱんには吐いてこないぞ。



⬅マイセンは、グランキャリバーを守る聖なる騎士。

対決！ 聖なる騎士マイセン



⬅人間の姿のときより数段手強くなった赤竜マイセン。



⬆竜の長老。一目でユウたちが正義の使者であることを感じとった。

⬇これが聖剣グランキャリバー。ユウが持てる、最強の剣なのだ。



聖なる騎士マイセンを倒して先に進むと、ドラゴンの洞窟がある。この中には竜の長老がいて、ユウに会うとすぐその正義の心を見抜き、グランキャリバーのある所を教えてくれるのだ。こいつさえ手に入れれば、あとは妖姫モルガンの城へ突入するだけだ！

攻略チャート

バネの村 → ボーダの森 → ペネトの村 → 北にある洞窟 → ティカルの街 → ピッポの家 → 薬草の島 → 王都オルメカ → シリスの村 → 国境の砦 → ティナの村 → マースの街 → 火山の洞窟 → ジルの城 → ニムルド城 →

再び⑥バハリ村へ……

ニャンがさらわれてしまった！

ドラゴンの洞窟で聖なる騎士マイセンを仲間にし、モルガン城に行ったがバリヤーが張られていて中に入れない。ニャンなら何か良いものを持っているかもしれないとバハリの村に戻ってきてみると、ニャンは敵キャラたちに連れ去られたあとだった。

またここからあとは、万能薬以外ニャンからはアイテムがもらえないので、大切に使うように。



⬅ニャンの居場所は、もんもが探し出してくれるのだ。

⑫離れ小島の洞窟　ニャンを助け出せ！

この洞窟は王都オルメカの南にあり、聖なる騎士マイセンがユウたちを連れていってくれるのだ。ダンジョンとしてはやや複雑だが、それほど大きくないので比較的短時間でニャンを見つけ出すことができる。

そして、ニャンのそばには中ボスのゴルゴンがいるので注意。特殊攻撃は持っていないから、仲間の体力を気にしていれば、楽に勝つことができるぞ。





⬆ニャンを助けても、万能薬以外のものは入手できない。
⬅クリティカルヒットさえくわなければ、絶対勝てる相手。

宝箱の中身	
生命の水　オーロラの石　素早さの水	
エリクサー×2　鋼鉄の盾　薬草	

⑬モルガン城　いよいよ大詰め！　ここが妖姫モルガンとの対決の場だ!!

モルガン城につづく１つの大きな洞窟がある。この洞窟のダンジョンはなかなか複雑だが、城に入るまでにそろえたい防具が宝箱の中に眠っているので、必ず見つけ出そう。また、敵であるはずの風のシルフが、ここでユウたちの仲間に加わるぞ。





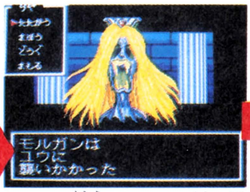
➡とうとう仲間になってしまったシルフ。
⬆セーブ以外に万能薬をタダでくれる。

宝箱の中身	
太陽の鎧	フェイントマント
黄金の腕輪	オーロラの石
気付け薬	魔法のはたき
薬草×2	

対決!!　妖姫モルガン



⬆妖姫モルガンの額から放出される光子ビームには要注意！



⬆これが妖姫モルガンの真の姿。聖剣グランキャリバーでの攻撃では、あまり効果がないのだ。

宝箱の中身
テント　オーロラの石
薬草



⬅やっと妖姫モルガンを打ち倒した！　だが彼女の正体はロボット　誰かが彼女を作ったのだ！

これまでのダンジョンに比べれば、城の内部はとても簡単にできている。だから妖姫モルガンを見つけるのは、長い時間かからない。そして、彼女のそばにいくとユウのサイキックが発動するのだ。ここで注意するのは、彼女が使う特殊攻撃の光子ビーム。仲間１人に100Pのダメージを与えるから、まめに体力回復させていこう。あとは聖剣グランキャリバーで戦うのみだ。二度めに戦うときは、聖剣よりサイキックを使ったほうが有利になるぞ。こうして妖姫モルガンを倒せば、大団円!?

しかし、ユウ１人が何かを気にしていた。ルクソールの遺跡にあった機械の部品は、いったい何だったんだろう…？



⬆"これでノーグに平和が戻ったのね…"
⬅"ちょっと気になることがあるんだ"
⬆"ユウしゃん、うれしくないんでしか？"

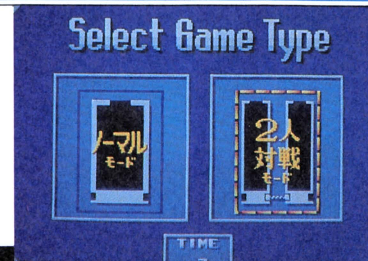
ここから先はキミの目で…

燈台 → 海の洞窟 → ドランの館 → ジグラットの村 → ルクソールの遺跡 → ルクセイルの街 → 西にある洞窟 → 水の塔 → バハリの村 → ラムセウムの神殿 → ニネヴァの街 → 氷の塔 → 賢者の家 → ドラゴンの洞窟 → バハリの村 → モルガン城 → ？

OH! 新 & NEW!

PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報 改訂版



ブロックシード

SEGA／現在ゲームセンターでプレイ可能



世界的ゲームを巻き起こし、PCエンジン移植希望の声も高い名作『テトリス』のバージョンアップ版が登場したぞ。前作よりもさらに過激になったゲーム展開とブロックのスピードは、まさに『テトリス』ファンへの挑戦状といえるだろう。2人でエキサイトできる“対戦モード”もバッチリついているぞ！





⬆フィールドの横のタイマーがチカチカ点滅。もうすぐブロックが上がってくる合図だ。

➡ブロックがこうしてせり上がる。いちばん下の赤いラインがそれだ。

落ちてくるブロックを積んで、ラインを作って消す――ただこれだけのルールなのに、ついつい熱くなってしまうのがこのゲームの不思議さだ。

で、今回の『ブロックシード』では、一定時間がたつとブロックが下から押し上げられ、ジワジワとプレイヤーにプレッシャーをかけてくる。あまり大量得点にこだわっていると、たちまちブロックが上まで達してしまうぞ！

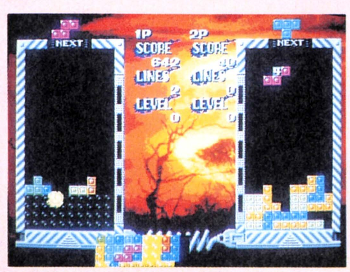
さらにブロックの落下スピードもランクアップ。レベル15からの高速落下よりもさらに速い「超高速」が、レベル50で待っている。

2人対戦モード

友だちをさそってぜひプレイしたいのが、このモード。知的パズルゲームに、攻撃的な戦略性が加わっていて、すごく奥が深いのだ。

基本的なルールはほとんど同じだが、2ライン以上消すと、その消したラインが相手側に送られる。そのとき落下中だったブロックは、ヒョーイとふっ飛ばされて消えてしまう。

先にブロックが上まで積み上がってしまったほうが負け。厳しい生存競争（チトおおげさ!?）に情けは無用だが、あんまりエキサイトしすぎると友人関係にヒビが入るかも!?





⬆イッキに4ライン消したところ。こいつが2P側に……。

⬅このようにせり上がる。ゲームオーバーまで油断はできないのだ。

勝負結果



⬆勝ったほうには「寿」のどでかい文字。そして敗者はこれまたでかく「無念」（「不覚」とゆーのもある）。BGMの「じゃん・じゃんっ」も劇的だ。

 ©SEGA

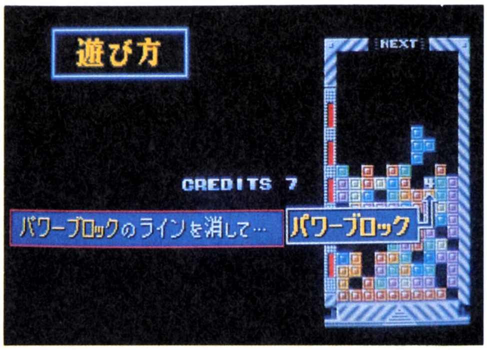
パワーアップを使う

ときどき、Ⓢだの④だのといったピースの混ざったブロックが落ちてくる。これがパワーブロックで、ピースのラインを消すと、お助けキャラが出現するのだ。うまく使えば展開が楽になり、ピンチを脱出できる。

使い方しだいでは、通常得られない大量ポイントがもらえるチャンスにもなるので、ラインを消すタイミングをうかがってみるのも１つの手かもね。



⬆パワーブロックによって登場するアイテムの数かず。



➡こんなふうにして消す。ブロックの回転のさせ方もポイント。

5種類のパワーブロック

Ⓕ フリッキー



⬆上からフリッキーが降下！ ボタンでブロックを発射して、スキマを埋めよう。



⬆空洞を埋めてラインを消したところだ。うまく使えば「全消し」も夢じゃない！

Ⓢ ショット



⬆武装衛星が降下！ うっとうしいブロックを撃って消しちゃえ！



⬆ぜんぶ撃ち消すとボーナスだ。レベルが高いほど高得点！

Ⓑ ボム



⬆爆弾が落ちてくる。穴のふさがった部分を爆破できるのだ。



⬆爆発の瞬間。ジャマなブロックは、これを使って破壊しよう。

⑯ 16トン



⬆タテ３列のブロックを、最下段まで落としてしまうぞ！



⬆「ゴリッ」と穴があく。おもりが落下するシーンは豪快だ。

④ 4ライン



⬆上から１段おきに４つのラインが消える。積み方が低いと、３段以下の場合も。



⬆ここまで積み上がったときなどに使うとグッド。復活にはいちばん役に立つ。

奥義 全消し！



⬅きれいに積み上がったブロック（じつはⒻを使って地ならししたのだ）。右の空洞に赤ブロックが入ると、すべてのブロックが消滅！



➡これが栄光の瞬間！ フィールドからブロックをすべて消すと、得点はなんと10倍。この場合は、な、なんと４万点！

移植人気投票結果〈1月集計分〉

今月の動向●はい、今月も投票たくさんありがとさんです。今回は、ついに『ラストハルマゲドン』がチャートからアウト。下位グループが1つずつ順位を上げただけ……といいたいが、状態はそれどころではなくなってきたんだよねぇ。『イースⅢ』『R-TYPEⅡ』のすさまじい上昇！ 新旧の交代が始まり上下変動が激しくなってきて面白いぞ!!

順位	累積ポイント(今回)	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	13075(2177)	1 —	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	最近『ドラクエ』の音楽のCDを見ると、『ドラクエ』がCDロムで出たような気になってしまう。千葉県　山田章児クンのつぶやき。
2	7925(576)	2 —	グラディウスⅡ	ARC(MSX・FC)	コナミさん参入お願いします!!　めざせ！　「1万票」!!　千葉県　飯田守泰くんの絶叫。月報社からも、コナミさんお願いします!!
3	7658(1063)	3 —	テトリス	PC(ARC・FC・GB・X68K)	みんなが待っている。しかし移植は無理だろうな。けど期待している。愛知県久保勝忠クンのささやかな希望。みんなおんなじ気持ちかもしれない……。
4	7130(901)	4 —	ワルキューレの伝説	ARC	こんなにかわいい『ワルキューレ』は、家庭内でやりたい。ナムコさん、CDロムでお願いします。愛媛県　宇和川広志クンの願望。
5	4753(582)	5 —	ソーサリアン	PC	このゲームは、グラフィックが売りなんだよ。それをCDロムでやったら、かんどーもんじゃあ！　ぜひ出してねー。神奈川県　にゃんこクンの主張。
6	4052(954)	6 —	天地を喰らう	ARC	『天地を喰らう』は、マルチタップを使っての4人同時プレイ!!　嵐(原作のキャラ)を加えた5人もいいな……。埼玉県　鈴木哲也クンのアイデア。
7	3633(738)	7 —	ファイナルファンタジー	FC(MSX)	無表情に喜んでいたフリオニールもPCなら…。できれば『Ⅱ』のシステムで『Ⅰ』のストーリーを楽しんでみたい。神奈川県　増木慎也クンの言葉。
8	1914(644)	12↑	SDガンダム	FC	CDロムで、5人プレイまでできるようにしてほしい。キャラももっと増やして……。大阪府　林田和クンの考え。うーん、5人プレイねえ……。
9	1811(290)	10↑	ドカベン	ARC	漫画の「ドカベン」も大好きだったので、PCエンジンでぜひプレイしたい。青森県　佐藤光一さんの願い。思い入れのあるキャラゲームっていいね。
10	1772(366)	11↑	信長の野望(全国版)	PC	私は織田信長の生まれ変わりである。PCエンジンで私のゲームを出さないのはけしからん!!　早く出すのじゃ！　北海道　佐藤英明クンのイタコ現象。
11	1744(607)	16↑	三國志	PC(FC・MSX)	
12	1709(39)	9↓	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	
13	1651(757)	20↑	イースⅢ	PC	
14	1389(132)	13↓	フェリオス	ARC	
15	1377(189)	14↓	ウィロー	ARC	
16	1367(260)	17↑	エリア88	ARC	
17	1272(651)	22↑	R-TYPEⅡ	ARC	
18	1171(31)	15↓	ロボコップ	ARC(FC)	
19	1110(64)	18↓	ベストプレープロ野球	FC	
20	1082(342)	21↑	ウィザードリィ	PC(FC・MSX)	

哀れなり！『忍者龍剣伝』

先月号で、いよいよ『ベスプレ』もアウトだえと書いたんだけど、意外や意外ドロップアウトしてしまったのはなんと『忍者龍剣伝』だったのだ。確かに順位はこっちの方が下だったけどまさかという結果だよね。

結局、20位外から2本も食い込んできたために起こってしまったこととして仕方ないんだけど、100票前後の投票だけでは、どんな上位でもいずれは落ちてしまうってことなんだよね。今回下降したゲームは要注意だぞ。

目指せ！チャート入り

累積ポイント	ゲームタイトル	オリジナル
1070	忍者龍剣伝	ARC
514	ワールドスタジアム'89	ARC
479	ロックマン	FC
420	ドラゴンボール3	FC

ハミダシ　月報社特選情報箱

やあ、こんにちわ！　耳よりな情報をお届けするこのコーナー、今月も春のAOU関係の新作情報をお知らせしちゃうぜ。まず、新たにわかったのはSTGの雄アイレムさんの出展作。今回は2本出展する予定で、1つは4人マッチプレイ可能の『メジャータイトル』というゴルフゲーム。それと、タイトルは明らかではないけど縦スクロールのSTGを参考出展する予定とのこと。

次にコナミさんの情報。出展予定は3本で、『A-JAX』タイプの縦スクロールSTG『トライゴン』と、『エイリアンズ』という映画をゲーム化したACT、それと参考出展として『パロディウス』を発表する予定だ。

次号では、特別にページを増やしてショーでの発表作を徹底紹介するぞ!!

★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　メガドライブ　MSX全般　PC：パソコン全般　SEGA：セガマークⅢ等　X68K：X68000

1月27・28日、新宿は熱いサーキットと化した!!

ナムコ、『ウイニングラン鈴鹿』ヤンマガ杯を新宿ALTAで開催！





⬅予選参加者は、なんと700人！
⬅きれいなレースクイーンのお姉さんも、応援に駆けつけていたぞ。

ナムコのレーシングゲーム『ウイニングラン鈴鹿』を使って、誰がNO. 1かを競うヤンマガ杯が1月27・28の両日開催された。予選には700人ものヤングドライバーが集まり、ALTA前には約60の決勝ドライバーシートを狙う、彼らの熱気がうずまいていたぞ。で、1位2位の勝者に贈られた賞品は、なんと8日間に及ぶアメリカF1観戦ツアー。次回はぜひキミもチャレンジしようぜ!!



⬆優勝、準優勝の2人はアメリカツアーに招待。

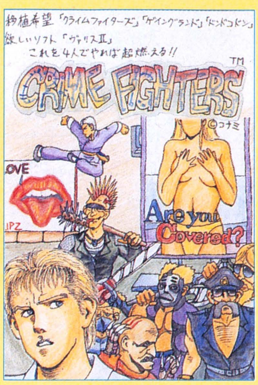


⬅6台のきょう体をALTA前に設置してグランプリを開催。



➡ゲストに、ヤンマガ海賊版連載中の岡田ユキオさんが登場。

読者の大声SPECIAL



⬆福岡県　黒岩崇裕くん



⬅宮崎県　林田健児くん

『天地を喰らう』を移植すれば、売り上げトップまちがいなし!!

岩手県　岩淵大輔くん

日本ファルコムさんに、RPGの原点『ザナドゥ』『ザナドゥII』を移植してほしい。

千葉県　吉岡和裕さん

最近、近くのゲームセンターからあの『テトリス』がなくなってしまった。早く移植してくれ〜っ！

山口県　池田洋行さん

じゃあ、今月はこのへんで……。また次回をお楽しみにぃ!!



⬆愛媛県　河村昌也くん



⬇茨城県　長谷川幸司くん



⬆茨城県　大宮義亜くん



➡福岡県　黒岩裕子さん

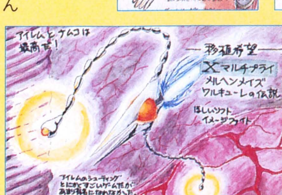




➡福岡県　坂田和歌子さん
⬇埼玉県　ちゅんくん



⬆北海道　大野明久さん



⬆千葉県　すのすくん

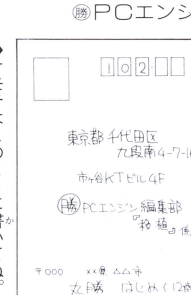


➡長野県　五味十四郎くん

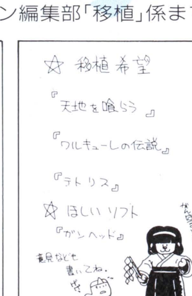
キミの1票が意味を持つ！

いやー、今月はメチャクチャたくさんのお便りがきて、うれしい悲鳴を上げちゃったぜ!! 次号もこの調子でよろしく。このコーナーへのハガキの書き方は、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢と、ウラに移植希望のゲーム3本までと、欲しいゲームを1本書いて送ってね。抽選で毎月5名の人に希望ソフトをプレゼントだ。ただし、発売中のソフトに限らせてもらうからね。今月の当選者の発表は下の欄外で見てね。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル4F
㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。



➡オモテはこのように書いてね。



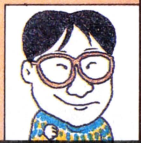
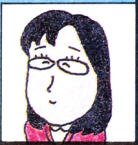
⬅ウラは好きなように書いてOK！

当選者発表>新潟県　田村理くん・宮城県　細川大輔くん・愛知県　服部佳正くん・大分県　東部るりこさん・山形県　吉野鉄兵くん、以上の皆さんでした。おめでとう！

©㈱ナムコ

新作ソフト お毒味チャート

迷える読者に、ズバリと新作診断をお届けするこのコーナー。正しいソフト選びに役立ててね！

評論家 ＼ ゲーム名	スーパーバレーボール	虎への道
	 ビデオシステム 2月7日発売／¥5,800	 ビクター音産 2月23日発売／¥6,700
極辛代表 **岩崎啓真** どうやら次のゲームも、またCDのRPGになりそう。さてタイトルはなんでしょう？ 	バレーボールといえば任天堂のものも名作だったが、これは遥かに面白い。極めてシンプルな操作法で、非常に奥が深く、練習によってテクニックが向上していくのがはっきりとわかるので、長時間のプレイも楽しいのだ。とにかく面白いので、友だちと対戦するのに欲しい1本。 ★★★★★★★★☆☆	アーケードからの移植アクションゲーム。はっきり言って、とんでもない難易度だ。並の人間には1面クリアも難しい。あの『ロックマン』よりも難しいのだから、尋常ではない。ただ操作性はよいので、マニアは楽しめるかも知れないが、初心者が遊ぶには、厳しいだろう。 ★★★★★☆☆☆☆☆
中辛代表 **ウォルフ中村** フンパツして、9万5千円弱もするイスを買った。でも、届くのは1か月後……はぁ。 	ゲーセンでハマっただけに、出来がとっても気になったんだけど……心配するだけムダでした。誰にでも手軽にプレイできる親切設計（簡単な操作で複雑なプレイも可能）がうれしい！　ゲーセン版同様天井サーブや稲妻サーブもできるし、新たな必殺技まで入っているぞ。 ★★★★★★★★★☆	上下にスクロールしながら進むんだけど、先にいる敵の姿が見えない（攻撃してくるからだいたいの場所はわかるけど）ため、行き当たりばったりで進む部分がある。アクションゲームなんだから、偶然性に頼らず、テクニックでかわせるような処理をしてほしかったところだ。 ★★★★★☆☆☆☆☆
甘口代表 **小野　泉** 大学の友だちと温泉に行くの。毎晩、人生ゲームとUNOで盛り上がるんじゃないかな？ 	ワタシは、スポーツものってあんまり好きじゃないんだけど、このゲームは気に入りました。操作が簡単だから、ついつい燃えちゃうの。もちろん2人対戦プレイも可能だよ。観戦モードもついてるから、自分がプレイするときの参考にできちゃうね。 ★★★★★★★★☆☆	元気いっぱいのアクションゲーム。マイキャラがカワイイし、動きはいいんだけど難しいのよねエ。ラウンドには迷路みたいになってる場所もあるし……。アクションゲーム大好き少年におススメ。なかなか手ごわいわよ。コンティニューが無限だったらもっとよかったのに！ ★★★★★★☆☆☆☆
辛口代表 **山崎　拓** 何年かぶりに東京で雪を見た。なんだかんだいっても、冬はこうでなきゃと思うのね。 	ううう……苦手なんすよスポーツものは。こないだ対戦プレイやってはコテンコテンにやられるし（あー限りなく0に近い運動神経）。全体的に明るさの感じられるソフトで、好感が持てる。ネットをはさんで、チームを左右に分けたというのが正解だと思うね。 ★★★★★★★☆☆☆	画面外から攻撃されたり、不可抗力でダメージを受けてしまう構成というのは好きになれない。もともと難しいゲームではあったのだが、さらに「ハマリ」の要素が強くなっているようで、やる気をそがれてしまう。「覚えなければいけない」部分が多かったのも気になった。 ★★★★★★☆☆☆☆
アンカーマン **怒濤久美子（ドクミ）** 白い雪って、まるでドクミの心みたいに純白よね。 	バレーボールの選手って、背が高くって、スマートでハンサムで言うことなしよね。でも、あんまり背の高さが違っちゃうとちょっと不便かも。だってキスのときに困っちゃうもの。	拳法映画なんか見てると、修行中っていろいろガマンしなくちゃいけないんでしょ。好きなひとにも会えないんじゃ、ツラいわよね。あ～あ、彼のいない今のドクミってほとんど修行と同じね。

パラノイア



ナグザット
3月1日発売／¥5,800

サイバーコア



I.G.S
3月10日発売／¥6,700

スーパーダライアス



NECアベニュー
3月16日発売／¥6,800

私のメインディッシュ

パラノイア	サイバーコア	スーパーダライアス	私のメインディッシュ
設定、グラフィック、音楽、どれをとっても、今までになく奇妙な味のSTGだ。しかし、この変わっているところが弱点でもある。好き嫌いが、はっきり分かれるのだ。ただ、ゲームとしてのできは及第点なので、印象の違う(?)ゲームをしてみたいという人にはお勧めだろう。 ★★★★★★☆☆☆☆	パワーアップすると、とんでもなく派手になるのが印象的。なにせ、自機まで3段階に巨大化するのだ。グラフィックがイマイチなのが気になるが、それを除けば、他は及第点。ただし、難易度が初心者向けなのか、僕には非常に簡単だった。STGの初心者向けというゲームだ。 ★★★★★★★☆☆☆	3画面から1画面になったことで、難易度が上がっているが、それを補って余りある完成度だ。新たに加えられた親玉も、オリジナルのイメージを損なっていない。ただ一つ文句を言いたいのが、ボスの出すレーザーが見にくく、知らないうちにやられるというのはいただけない。 ★★★★★★★★★☆	今回は、『スーパーダライアス』と『スーパーバレーボール』の2つを推したい。その他のゲームも決して悪くはないのだが、前記の2つと比べると、一段落ちると思う。
このゲーム、難易度がかなり高めに設定されている（私は3面のボスにすら勝てなかった……悲しい）。でも、地形や敵の出てくるパターンを覚えれば、そこそこはノーミスで行けるんだよね。ならばはじめの方はもっと簡単にして、段階を追って難しくしていってほしかったぁ。 ★★★★★★☆☆☆☆	さまざまなアイデアが楽しいSTG。ゲームバランスがよいので、気軽に遊ぶことができるだろう。敵キャラのサイズが豊富なのは素晴らしいけれど、小さすぎるキャラがいて見にくいのが惜しまれる。また、背景と敵キャラとの区別がつきにくいところもあるんだよね。 ★★★★★★★☆☆☆	プレイしていると、もととなったゲームが3画面分もあったなんて信じられないほど。それだけ見事にアレンジされているのだ。それでいて、どこから見ても『ダライアス』なんだよねぇ。ただ、ボスキャラの攻撃が、背景に紛れて見にくくなっている点が残念だったな。 ★★★★★★★★★☆	今月は『スーパー』2作品！ どちらも名前に負けないだけの出来ばえで、おススメしちゃいます。『バレーボール』は友だちとプレイすると、さらに盛り上がるゾ。
自分の心の中が戦場、というちょっと異色なシューティングなの。敵キャラがうさぎリンゴだったり、「ぼのぼの」に似ている芋虫だったりするからブキミ。色はキレイなんだけどね。とにかく難易度が高いし、クレジット制だから、ワタシには無理みたいだわ……。 ★★★★★★☆☆☆☆	昆虫っぽい(!?)シューティングだよ。連射パッドを使ったら、ワタシでもサクサク進めちゃったくらいだから、そんなに難しくないと思うよ。いわゆる「ゲーマーさん」には物足りないかもしれないわね。マイキャラがパワーアップするたびに、変化するのが楽しいよん。 ★★★★★★☆☆☆☆	コレって、ゲームセンターでは横長のモニターでプレイするのよね。でも、さすがCDロム！ まったくモニターの大きさの差を感じないわ。音もイイしね。コンティニューできないのが、すっごくツライ。デキがいいから、先を見てみたいんだけど……残念！ ★★★★★★★★★☆	今回のおススメは、なんてたって『ダライアス』だよ。シューティングに自信がある人向きだけどね。『スーパーバレーボール』は、誰にでも楽しめちゃうのがマル！ だよ。
シューティングとしての爽快感がイマイチわいてこない。追いつめられてやられるケースがけっこうあるのがそのせいだろうか？ 敵の攻撃パターンも、何かこうダイナミックなものよりは、ジワジワとプレイヤーをいたぶる感じだ。あの異様なセンスには魅かれなくもないが。 ★★★★★★☆☆☆☆	これといった強いインパクトこそないのだが、難易度が適当で、親切設計な点に◎をあげたい。3段階のスピード調整がついているのだが、1速だけでも用は足りるんじゃないかな？ パワーアップの区別がいまいちパッとしなかったのが気になるが、それなりに楽しめる1本。 ★★★★★★★☆☆☆	何回かプレイしているうちに気になってきたんだけど、1つの面がアーケード版より長めに感じてしまう。同じマップを3回ループさせているので、なおさらそう思えるのかも。それでもやはり、ボスキャラとの対決は燃えるぞ！ サウンドはアーケード版そのままだし……。 ★★★★★★★★☆☆	CDロムユーザーには『スーパーダライアス』しかないぞ！ やはり26体すべてのボスを撃沈するまでは故郷には帰れない（意味不明）！ あとは『バレーボール』ね。
女の子ってけっこう怖いものが好きなんだけど、本物の悪魔クンは近くにきてほしくないわ。でも、この世で最高のオトコをくれるんだったら、魂と交換してもいいかな？ うーん、でもお金も…。	まあっ！ 変な生き物と合体して、人間をやめちゃうなんてもったいない!! いいオトコは天然記念物と同じように保護して、ドクミみたいなかわいそうな女の子にまわしてくれなきゃダメよ！	お魚がいるっていうと、やっぱり海ね。ああ、思い出すわ去年の夏の海を……。きれいな海、暑い日差し、優しかったあの人……。うー、思い出すと腹が立つ！ 愛してるっていったのは嘘だったの!!	ほほほほっ！ 今月はドクミの好きなSTGばかりだったわね。前からいってるでしょ、射止めるのはスゴク得意だって。

あらすじ

四角い頭でひげの男ヤコペッティは、正体不明の科学者スイエイ＝ハヤーイ博士によって改造され、正義の原子力男、超原子チェルノブイリとなり、女につられて、三つの下僕とともに、正義を守るべく立ち上がったのだ!!





しろー大野先生に愛のお便りを!!

あてさき／〒102 千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル ㊓PCエンジン編集部まで。

次回からは、"ヤコペッティ旅編"が始まるぞう!!

MAC
マルカツアタックカードシステム

愛と冒険のラジカル&マジカル・カジノクイズMACベガスのお時間ですっ!!　バックナンバーと鉛筆の用意はいいですか!?　さあ!!

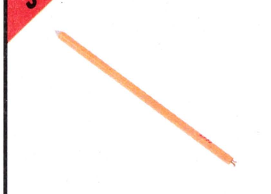
もうすっかりおなじみのMACについて、念のため簡単に説明しちゃいまぁす。
「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、スペシャルラッキーなカード」と覚えてくれるといーかも♡
下の表がその賞品と必要な点数。そして右ページについてるのが、キミが集めるMACなの。カードっていうには薄い気がする？ そんなこと気にしないの！
これを毎号20MACずつみんなにあげちゃうけど、1回に使える同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MACまでしか使えないのよ。
毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいけど、それじゃなかなかほしい物がもらえないよね。そんな時には「裏技的達人」や「いくいくパラダイス」などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙っちゃえばいいのよ。
もっとたくさんMACがほしい人は当カジノクイズ・MACベガスに挑戦してね。定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に賭け金の数百倍の配当MACをプレゼントしちゃいまーす♡

1


㊙ステッカー 25MAC

2

㊙ボールペン 50MAC

3

㊙シャープペン 200MAC

4

㊙専用原稿用紙 300MAC

5

ミニ四駆 600MAC

6

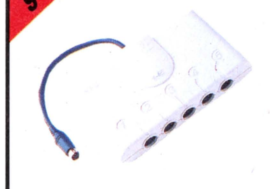

㊙テレホンカード 670MAC

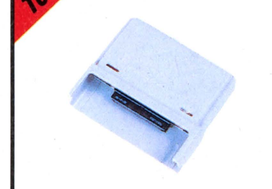
7

㊙Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン 3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

PCエンジン 14,500MAC

20

CDプレイヤー 20,000MAC

第11回
マックベガス
『ヴォルフ』ボス当てクイズ

MAC

パンパカパーン!!

第11回MACベガスは、不朽の名作『QIX』です!! ……え？ 違う？ だって、あたし、子供の頃に近所のゲーセンでやったことがあるわよ？ 緑のワイヤーフレームの……。リメイク版？ そーかー、どおりで難しいと思った。

さて、いつものボケはこのくらいにしておきましょう。

それにしても、『平安○エイリアン』、『ゼ○ダの伝説』に続いて、今月も懐かしの名作リメイクゲームを選んでしまいました。やはり何年たってもいいものはいい!! ということでしょーか!?

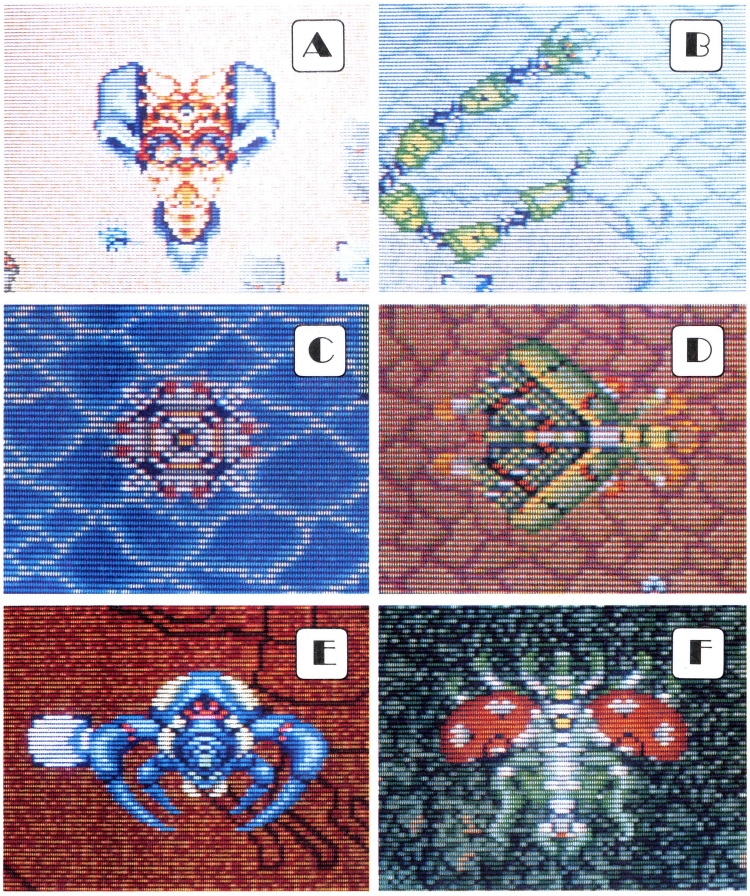
おーと、おしゃべりはこのくらいにして……っと。

右の6枚の写真は、『ヴォルフィード』に出てくるいくつかのラウンドを仕切っている大幹部さんです。それぞれ、コワそうなキャラクターですね。Ⓐ～Ⓕまでの写真はそれぞれ1Rから6Rまでのボスをバラバラに配置してあります。

では、下の選択肢の中から1～5Rのボスキャラの正しい出現順をひとつ選んで、選択肢の番号で答えてください。

Ⓐ～Ⓕのうち、ひとつだけあまっちゃうボスがまじってるので、じゅーぶん気をつけて考えてみてねー♡

では健闘を祈る!!



選択肢

①	Ⓐ	→	Ⓒ	→	Ⓓ	→	Ⓑ	→	Ⓕ
②	Ⓒ	→	Ⓐ	→	Ⓕ	→	Ⓓ	→	Ⓑ
③	Ⓔ	→	Ⓒ	→	Ⓐ	→	Ⓑ	→	Ⓓ
④	Ⓒ	→	Ⓔ	→	Ⓐ	→	Ⓕ	→	Ⓑ
⑤	Ⓔ	→	Ⓐ	→	Ⓒ	→	Ⓓ	→	Ⓕ



MAC

あまった年賀ハガキを活かして応募してネ！

そーゆーわけで、今回は『ヴォルフィード』のクイズでした。かんたんでしょ？ でもこのゲームそのものをやったことのない人には、ちょっと難しいかもしれないわね。でも大丈夫。そんなときにこそ、12月号（44、45ページ）がキミの役に立ってくれるハズだからね♡

ところで。先月、あたしの名前がないことに気づいて、一生懸命思い出そうとしたのよね、あれから。だけど、ぜんぜん思い出せないの、で、いろいろ考えたんだけど、メンドくさいから、このままキミたちに新しい名前をつけてもらおーかなぁ、と思ったの。もちろん、お礼ははずんじゃうわよ。いちばんピッタリな名前を考えてくれた人には、なんとMACプレゼントしちゃうってことで、どうかしら？ ね？ いー考えでしょお。

あて先は、いつもハガキを送ってもらっている所と同じ。ただ、クイズの答えとは別のハガキで、「私は誰でしょう？係」まで送ってちょーだい。締め切りは、4月25日必着で、発表は6月号のこのページでネ。

今回のレート　難易度Ⓑ

応募料MAC	15MAC
配当MAC	3000MAC
配当人数	10名

第9回（2月号）の正解と当選者

正解はⒼでした。当選者は次の通り。関谷英晃（北海道）、長谷川義文（北海道）、菅原伸（岩手県）、菅原聡子（岩手県）、稲見敏克（栃木県）、夏目拓（千葉県）、黒田秀幸（埼玉県）、広居智砂人（東京都）、芳賀伸夫（神奈川県）、堀口辰樹（神奈川県）、黒川昌毅（山梨県）、竹田一（石川県）、服部佳正（愛知県）、東嶋幸生（福井県）、青木健悟（三重県）、小沢利江（大阪府）、毛芝隆将（大阪府）、今泉友宏（兵庫県）、大川内将至郎（福岡県）、穴井伸一（大分県）。

応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

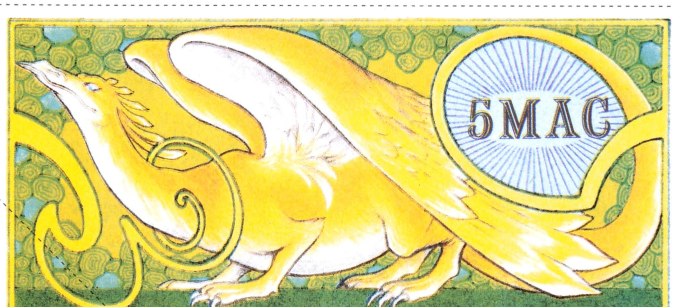
官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点線の中の三角の部分）を3枚切って貼り、「MACベガス④係」に送ってください。旧MACを使う人は15MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

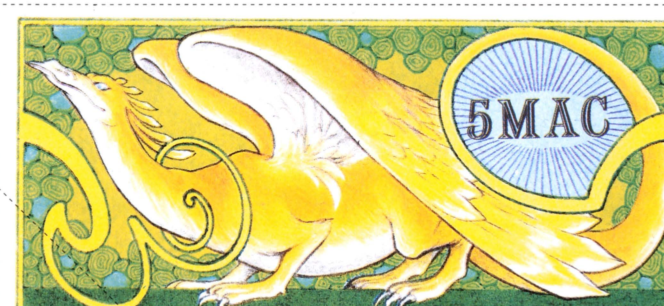
●MAC賞品プレゼントへ応募する方へ

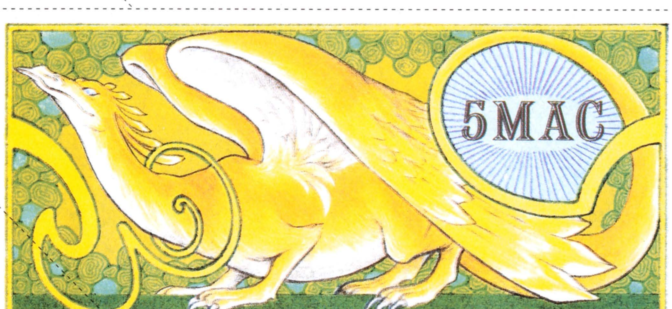
賞品プレゼントへ応募する方は、集めたMACと、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品の番号（11、14はソフト名）、MAC賞品に加えてほしい物を書いた紙を封筒に入れ（1〜3の賞品希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して）「MAC係」へ送ってください。ただし同じ番号（MARUKATSU900401という数字）のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このベガスや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

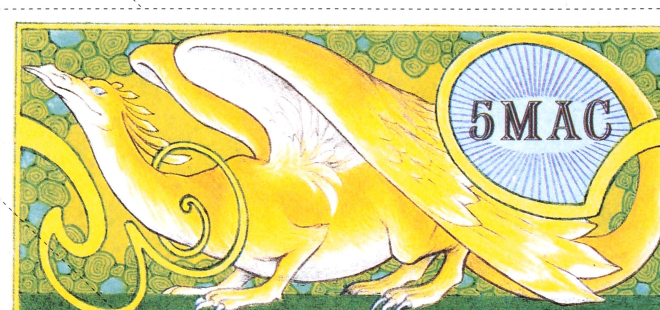
●あて先

〒102東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル4F (勝)PCエンジン編集部
「MACベガス④係」または「MAC係」
MACベガスの締め切りは3月30日（必着）









延長戦

New Soft Times

春だあ！　新学期だあ！新作ソフトも目白押しだあ！　気分はウキウキだね。今月の New Soft Times 延長戦も元気いっぱい。さっそく下調べといってみよーか！

サイバーナイト

トンキンハウス／発売日未定／価格未定

RPG　4M　B・U

お待ちかね、本格流SF・RPG『サイバーナイト』の時間だ。今号では、各星系を移動するにはどうするのか、ということについて解説しちゃおう。さあ、未知なる宇宙空間へレッツゴー！

2種類のジャンプで宇宙空間を飛びまわれ！

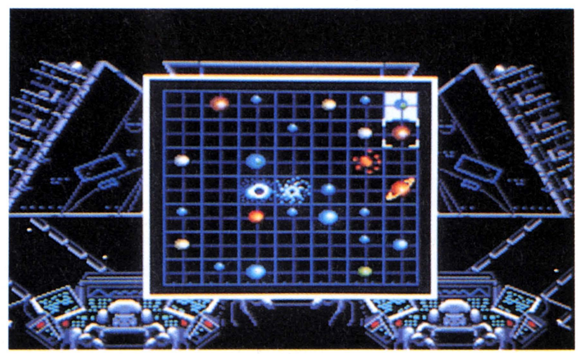
惑星間の移動は、宇宙船〈ソードフィッシュ〉内のブリッジで行おう。

まずはここで、恒星系のどれかを選択して、最初のジャンプをするんだ。次に、その恒星系にある惑星の中からさらにひとつを選び出し、再びジャンプすると、その惑星にたどり着けるというわけ。

ただし、見えてる惑星全部に降りられるわけじゃない。上空でひとつひとつを調査し、MICAの指示を仰ごう。

惑星に着陸すればこっちのもんだ。じっくり冒険を楽しんじゃおーぜ。

とはいうものの、ゲームスタート時にはこのジャンプはできないのだ。故障したジャンプ機能をまず修復すること、これが第一のミッションになるんだ。



⬆まずは、恒星系のどれかひとつを選んで、ジャンプしよう。



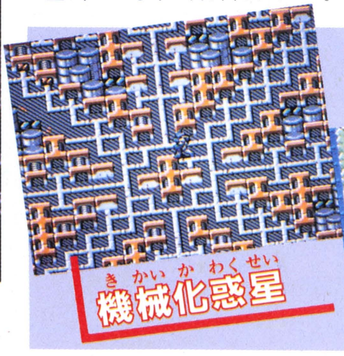
⬆ある恒星系に到着すると、その中の惑星が、このように映し出されるのだ。



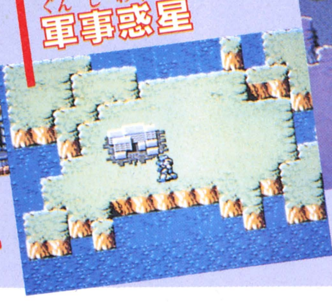
⬆どの惑星に降りるかは、メインコンピュータMICA の指示に従って。場合によっては、降りられない星もあるぞ。

惑星探索はSF感覚満点だっ！

ゲームクリアまでに訪れる惑星は17か所。軍事基地があるものや迷路だらけのものなど、どれもがＳＦっぽくかつ、ユニークだぞ。



機械化惑星

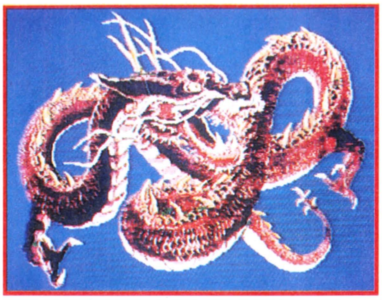


軍事惑星



高重力惑星

©トンキンハウス　グループSNE



上海II
シャンハイ



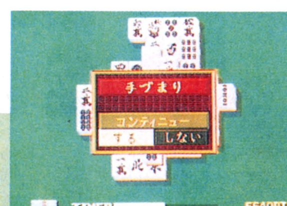
『上海』といえば、誰でも手軽に楽しめるゲームとして知られているもの。その人気ゲームのニューバージョン『II』が、CDロムで登場するんだ。今回は、牌の並び方や機能も多彩になって、より遊びやすくなっているゾ！

ハドソン
4月13日発売／¥5,800

PZG

キミは、全6種類の配列を解けるか？

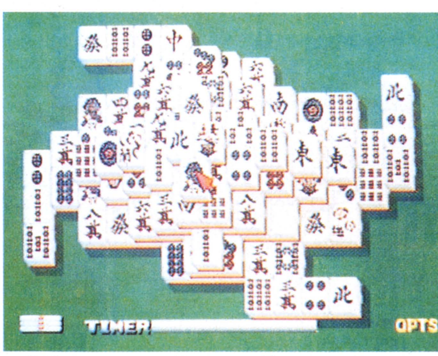
前作の『上海』では、同じ配列の中で牌の並び方を変えて遊ぶというのが基本だったね。今度の『II』では、すでに発売されているパソコン版などと同じように、6種類の配列が用意されているんだ。さらに、難易度も4段階用意されていて、得意な人もそうでない人もバッチリ楽しめるというわけだぞ。新しい『上海』は、絶対お買得の面白優良ゲームだ。



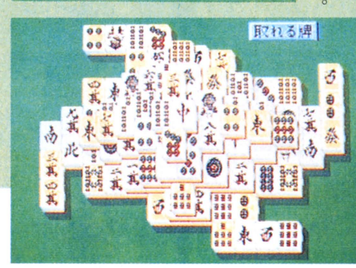
⬅解くのに失敗しても何度だってチャレンジできるぞ。



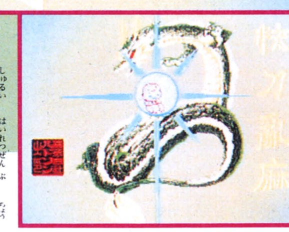
➡今回の『II』でのデモシーンは、龍と女の子が出てくるんだ。



⬆配列にはそれぞれ"虎"とか、"猿"という名前がつけられているんだ。そう言われてみればなんとなく……。



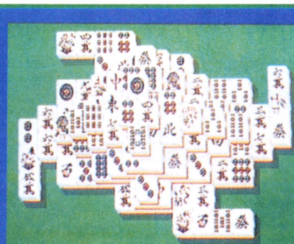
⬅練習モードでは、いろんなヘルプ機能をつけて、親切丁寧にキミの実力アップをはかってくれる。



➡6種類の配列全部に挑戦する"実戦モード"。1面解くたびに女の子が成長していくよ。

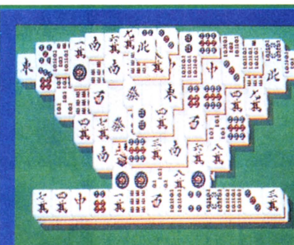
見よ！ この華麗な配列を!!

TIGAR タイガー



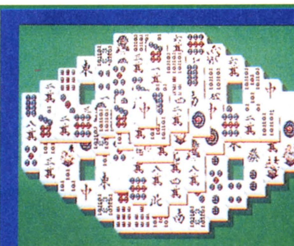
⬅"虎"の配列。わりと「I」の並び方に近い形だね。

SCORPION スコーピオン



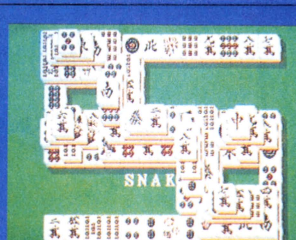
⬅"蠍"の配列。確かに蠍のような形をしているよね。

MONKEY モンキー



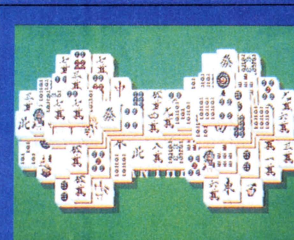
⬅"猿"の配列。牌の並ぶ面積が広いぶん、難しそうな面。

SNAKE スネーク



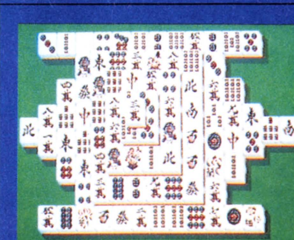
⬅"蛇"の配列。取る順序が大変そうな、ちょっと難しい面。

PANTHER パンサー



⬅"豹"の配列。これはかなり簡単というか取りやすい面だね。

DRAGON ドラゴン



⬅ご存じ"龍"の配列。やっぱり『上海』はこの並び方だね。

©1989 ACTIVISION INC. Source code for video arcade system designed by Sun Electronics ©1989 Sun Electronics PCEngine version designed by Alfa System ©1990 HUDSON SOFT under license from MEDIAGENIC original game design by Brodie Lockerd.

これぞ真のファンタジックRPGだ

DEATH BRINGER
THE KNIGHT OF DARKNESS
デスブリンガー



日本テレネット／4月上旬発売予定／¥7,200　RPG

パソコンからの移植作品『デスブリンガー』が、いよいよ完成間近になってきたぞ。CDロムならではの機能を生かし、数多くのビジュアルシーンと豊富なデータで、広大な世界を形成。RPGファンのキミをきっと満足させるゲームだぞ。

武器・防具を使いこなし戦乱の時代を生き抜け！

2月号でも紹介した『デスブリンガー』がついにできあがってきたぞ。このゲームは、今までにあった"経験値"というシステムにとらわれず、"スキルシステム"という、技術の熟練度や道具の消耗度をとりいれているRPG。そのシステム＋3D表示のマップで、まさに実際にゲームの世界に入っているような感覚でゲームを楽しめるというわけなんだ。グラフィックもアメコミ調で、通のRPGファンにおすすめの内容だぞ。



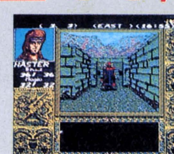
⬅アメリカンコミックのような、シブいグラフィックが効果的に流れるぞ。



➡剣と魔法が支配する世界で、キミの知力と勇気を試してみようぜ!!

作戦を立てて戦闘に挑む

このゲームでは、いきなり敵と出会うなんてことがない。敵は徐々に近づいてくるから、戦うか戦わないか判断できるぞ。



⬅敵は、遠くから視認できる。



➡どんどん近づけば戦闘開始だ。

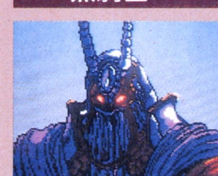


⬅戦闘シーンは、2D画面になる。どの敵と戦うかなど考える必要がある。

キミはこの強敵を倒せるか!?

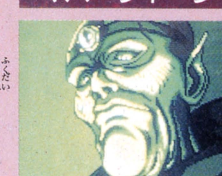
物語が進めばわかるが、このゲームに登場する敵キャラたちもそれぞれの生きざまを持っている。それに打ち勝つには、力だけでなく騎士としての高貴な精神もなくてはね。

黒騎士



⬅ゲームの副題にもなっているキャラ。はたしてその正体とは？

マハーヴィーラ



⬅『魔導の書』を手に入れた謎のキャラ。彼はこの世界にどう関わっているか？

『デスブリンガー』の世界で活躍する9人の勇者たち

さまざまな種族が共存する『デスブリンガー』の世界では、登場する勇者たちの特性もバラエティーに富んでいるんだ。

ディーナ

森で狩りばかりしている女の子。弓の腕は男顔負けで超1級。



スメロギ

正体不明の謎の武士。白兵戦においては、無敵の強さを発揮。



ラーラアルカス

エルフ族の勇士。さまざまな魔法と、剣・弓の能力を持っている。



ゼノスバルフ

年老いた魔法使い。だがその研究欲はおさまることがない。



主人公

両親を魔獣に殺され、騎士になるため旅を続けている。ソロンの村には、旅の途中で立ち寄り、たまたま生活を始めたところ。



シュタールケル

レスフィド港を拠点にしている盗賊。カギを開けるのが得意だ。



シティア

美しき宣教師。きびしい修行によって自然系魔法の資質を持つ。



アリオノーラ

エルフの村ミレアガルドに住んでいる。攻撃系の呪文が得意だ。



ハイドラックス

リュガーゲン騎士団の残兵。絶大な戦闘能力を持っている。



未来の東京が舞台のSF・AVG

OEDO 808

オーエド

メサイヤ／4月発売予定／¥6,500　AVG

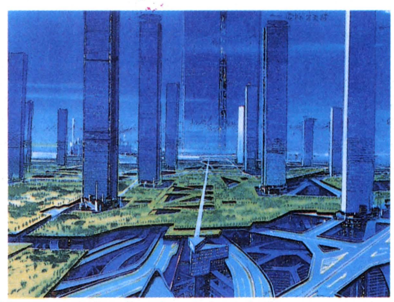


緻密なコンセプトに裏打ちされた、本格的SFハードボイルド・アドベンチャーゲームだ。さあ、キミも、CDロムならではのリアルなサウンドとグラフィックで、29世紀の東京を、思いっきり体感しよう!!

[西暦2808年・電脳都市OEDO]

そびえる電脳摩天楼

西暦2808年。日本が世界の中心であることを象徴する、地上1000階に及ぶ超高層ビル一電脳摩天楼は、OEDO 808（現在の東京23区と神奈川、千葉、茨城の一部を含む）を貫きそびえ立つ。その下層部は、電脳犯罪者たちの巣窟と化し、退廃をきわめていた。これらの犯罪による犠牲者の数はうなぎのぼりとなり、当局は頭を痛め続けていた…。



⬅電脳摩天楼は8階層に区画され、下層部ほど貧しく、荒廃している。

[主人公は一匹狼の元賞金稼ぎ]

サイバーポリスセキュリティ計画とは?

電脳警察はこの事態に対処すべく、戦闘用サイバロイド・ヴァーサスと機動刑事によるサイバーポリスセキュリティ計画を実施した。この機動刑事には、無期懲役を執行猶予されている犯罪者たち（実績に応じて減刑される）があてられた。それが、センゴク、ベンテン、ゴーグルの3人の機動刑事たちだ。

キミはセンゴクとなり、仲間と協力しながら8つのミッションをクリアしていくのだ。



⬆ここは、電脳警察機構内の第3課電脳犯罪捜査局の機動刑事部（らしい）。

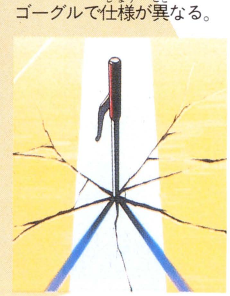
犯罪者ゆえに…爆弾内蔵首輪!?

機動刑事は、刑事といっても犯罪者であることに変わりはない。捜査活動に武器の携帯は認められず、護身用に電子警棒一十手を持つだけのハンパな刑事だ。さらに、小型爆弾内蔵の首輪の装着を強制され、任務の失敗・逃亡などで「首が飛ぶ」。この制約の中、ミッションをこなし、さらに黒幕をも暴くのだ。



⬆こうして、常時首輪を装着している。この首輪のせいか、「電脳都市のイヌ」とののしられることもある。

⬇唯一許されている武器、十手。センゴク、ベンテン、ゴーグルで仕様が異なる。



キャラクター紹介

主人公・センゴク



千石旬介。25歳。仇であるマクゼ・マランとの死闘から生還し機動刑事に。（富士見文庫「反逆の孤狼」に詳しい）

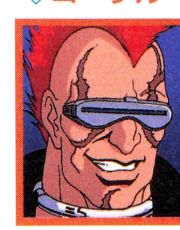
センゴクの仲間たち

◇ベンテン



⬆メリル柳川。23歳。何よりも美を好む。変装・声帯模写が得意。

◇ゴーグル



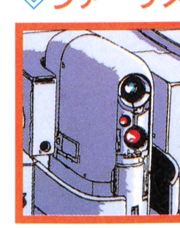
⬆モス・ゴング。28歳。元スーパーヘビー級チャンピオン。工学博士。

◇デカチョウ



⬆長谷川十蔵。42歳。電脳警察の裏の権力者。センゴクたちの上司。

◇ヴァーサス



⬆戦闘用サイバロイド。便利だが、センゴクに逮捕状を出すことも。

 ©メサイヤ(NCS)

うなる肉体!! MANIAC マニアック プロレス 炸裂するパワー





ハドソン
5月25日発売／¥6,500

ETC 4M B・U

カーン！ 高らかなゴングの響きとともに、本格的なプロレスゲームがやってきた！ RPGのようなコマンド選択のゲームだから、アクション苦手のキミでも楽しめるよ。

世界最強の男になるのはキミだ!!



⬅試合開始のときには、相手と自分の能力を見られるんだ。

⬇試合中は、迫力のグラフィックと実況中継で盛り上がるゾ。



格闘技の中の王者プロレス。その世界でトップになることは、文字どおり世界最強の男だということ。キミは王者を夢見る1人のファイターとして、世界各地を修行してまわり、強大なパワーと最高の技を身につけるのだ。

このゲームは、今までにあったプロレスゲームと違い、RPG形式をとっているんだ。指先でのアクション操作よりも、試合の駆け引きやパワーアップの方が重要になるというわけだね。プロレスの世界でのドラマチックなサクセスストーリーを楽しんでみたかったキミ！ このゲームはそんなキミの願望を満たすぞ!!

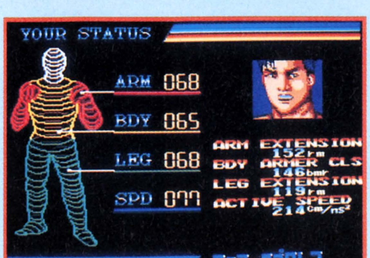


⬅ストーリー部分もしっかり構成されて、1人の男が強くなる物語を楽しめるんだ。



➡主人公のキミは、強い対戦相手を求めて、世界各国を修行していく。

極限までパワーアップだ！



⬅身体のパワーは、腕・足・胴・スピードの4つで表示される。

身体の能力を上げる方法は2つ。ひとつは対戦相手に勝ったときなどにできる、トレーニングモードで訓練する方法。もうひとつは試合を重ねることで、次第にパワーアップする方法だ。全身を鍛えあげて人間兵器となれ。

すべての技をマスターするのだ!!



⬆テクニックモードを見ると、今使える技と熟練のレベルがわかるんだ。

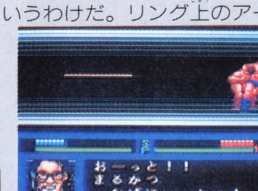
このゲームに登場してくる技は、4種類に大きく分けられているぞ。アタック、キック、投げ、締めの4つがそれだ。技の中には、簡単なローキックやパンチから、高度なジャーマンスープレックスやニールキックまであり、身体のパワーとスピードをアップさせていくことで修得できるようになっているぞ。また、技にはそれぞれレベルがあって、パワーアップをすればするほど破壊力を増していけるというわけだ。リング上のアーティストをめざせ!!



⬅締め技をしかける。かかるかどうかは、次の画面でわかる。



➡ガッチリとスリーパーがきまった。①連打で締め上げろ!!



⬅投げ技をかける。かえし技も多いので、のるかそるかのギャンブルみたいだ。



➡〝いかり〟をプラスして技を選択すると、さらに威力をまして使うことができるぞ。

©1990 HUDSON SOFT

超本格派の人気AVGが登場だ!!

カルメン・サンディエゴを追え!!

世界編



パック・イン・ビデオ／3月下旬発売予定／¥7,200　AVG

特にアメリカなどで超人気作となった、パソコン用のアドベンチャーゲームがPCエンジンに登場。豊富なデータを利用して、目と耳を楽しませてくれるシブいゲームだぞ。

世界を荒らし回る窃盗集団をどこまでも追いかけろ！

一口にアドベンチャーゲームといっても、単純なコマンド探しゲームから推理力がものをいう難解なものまでいろいろあるよね。この『カルメン・サンディエゴを追え!!』は、そういう意味ではちょっと変わったものといえるぞ。

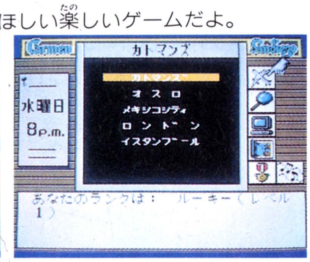
このゲームでの目的は、世界警察機構の捜査員になったばかりのキミが一定期間内に、世界をまたにかけて盗みをはたらく一味を全員逮捕すること。

そのために、キミもまた世界を飛び回って捜査をしていくんだけれど、そのときに重要なのがヒント。世界の人たちがくれるヒントをもとに、犯人がどこに逃げたのかを推理しなければいけないんだ。その際、ゲームに入っている世界のデータを参考にできるぞ。

ぜひ、いろんな人にプレイしてほしい楽しいゲームだよ。

➡一人の犯人を逮捕するために与えられた時間は一週間。







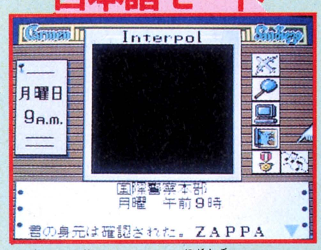
⬆世界各国の有名な都市を舞台に、逃げ回る犯人とキミの追いかけっこが始まる。

⬅さまざまな国でいろんな人たちから情報を集め、犯人の特徴をつかんでいくんだ。容疑者が確定して逮捕状が発行されれば、あとは捕まえるだけだぞ。

遊びながら勉強できるのだ！

2つのモードが選べる

日本語モード



⬆読んで字のごとく、日本語でメッセージが出てくるモード。このモードで世界年鑑を見ることができる。

英語モード



⬆ほとんどすべてのメッセージが英語で出てくるモード。このモードで、電子英語辞書の機能を使うことができる。

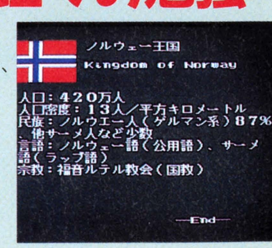
▶電子英語辞書を搭載！



簡単にいえば、画面に出てくるタイプライターを使って単語を入力すると、その意味が表示される辞書が使えるというもの。これは、ゲームを英語モードでプレイしたときに、目撃者から得られるヒントを具体的な知識にするために使うことができるぞ。

▶本格的世界年鑑でお勉強

世界年鑑というのは、このソフトを作った時点での、世界各国の政治、経済、文化などの情報をいうんだ。これは、日本語モードでプレイしたときに、ヒントに関連した国を探すために見ることができるもの。このモードを見ているだけでも世界地理の勉強になる!?



©WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO？ ©Broderbund ©パック・イン・ビデオ



大型ミステリ堂々登場！！

上野駅から北海道へ、ひとりの女が旅立った。列車の名は“北斗星”。その頃浅草では殺人事件が……。西村京太郎原作の大型ミステリーAVG『北斗星の女』の登場だ。キミはこの難事件を、無事解決できるか。

ナグザット／2月下旬発売予定／¥6,300　AVG

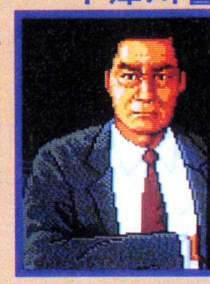
チームワーク抜群の捜査一課だ

亀井刑事



⬅主人公。東京と北海道を飛び回る。やっぱ事件解決のためには、靴底と腹は減らさなきゃねっ！

十津川警部



⬅ある程度捜査が進むと捜査一課に戻って、彼に詳細を報告しよう。タメになるアドバイスをくれるよ。

西本刑事



⬅調べ物などは、彼に頼むとよい。他にも、事件について意見を言ってキミを手助けしてくれるぞ。

北条刑事



⬅紅一点。最初のうちはなかなか顔を出さないが、事件も大詰めになると大活躍しちゃう。頼もしー。

列車のトリックで試される推理力！

一度始めたら途中でやめられないのがミステリーAVG。真犯人を挙げるまでは血眼になって捜査しちゃうから、いつしか顔も、本物の刑事みたいに真剣になってるよね。

そんな推理物ファンにおススメしたいのがこのゲーム。東京と北海道を舞台に第一の殺人、第二の殺人が起こるわけだけど、クライマックスでは、意外な方向に物語は進んでいく。人の心のもの哀しさが描かれた、深いシナリオなのだ。

西村京太郎といえば、列車のトリックを扱ったものが多いけど、このゲームにも、しっかり出てくるぞ。犯人がどんな巧妙な手口を使ったかは、実際にプレイしてみてね。

さあ、キミをサポートしてくれる捜査一課の人たちとともに、刑事としての腕を存分に発揮しよう！

第一の殺人



⬆殺人現場のわりに部屋は荒れてないぞ。うーん。顔見知りの犯行かな？

そして舞台は北海道に……

第一の殺人の後、舞台は北海道へと移る。ここで出会う人たちはすべてチェックだ。道警の大熊刑事と一緒に、捜査を進めていこう。冬の北海道は歩き回るにはキビシーけど、寒さにめげずがんばっていこうぜ!!



⬆辺り一面を雪で覆われた阿寒湖のほとり。とりあえず足跡をたどっていくことにしよう。すると……。



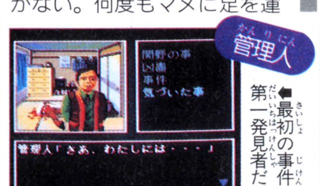
⬅第二の殺人事件はホテル“スノーパレス”で。



⬅大熊刑事。まさに名は体を表すって感じ。

聞き込みは捜査の基本だ

事件解決の糸口をつかむためには、とにかく情報収集しかない。何度もマメに足を運んで、新しい話を聞き出そう。要注意人物には、同じ質問をくり返すことも忘れないで。



⬅最初の事件の第一発見者だ。



⬅大事なことを目撃している？



⬅ただの旅行客。本当にそうかな。



⬅カメラマン。ヒゲが怪しそう。

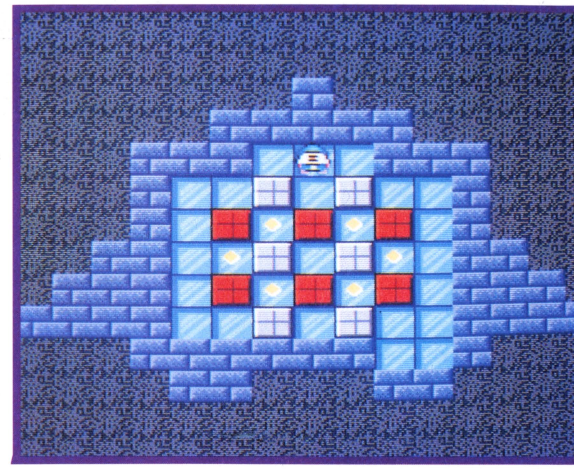
©NAXAT SOFT

がんばれ！ 世界のアルバイトくん

倉庫番WORLD

メディアリング／3月16日発売／価格未定

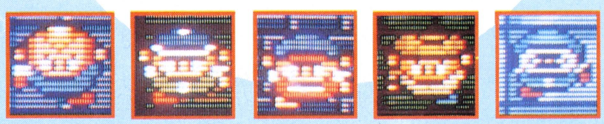
PZG 1M



あの『倉庫番』が、インターナショナルにバージョンアップしてPCにお目見えするぞ！ 世界の5か国のアルバイトくんが、各国のお国ぶりをたっぷりふりまきながらがんばるのだ！

5か国のアルバイターが登場するのだ

登場する各国のアルバイターたち



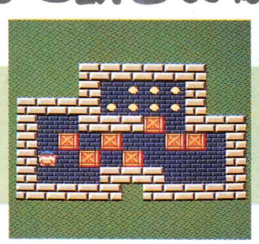
なんと表・裏各100ステージ!!

気になるステージ数は、表100ステージ・裏100ステージあわせて200ステージ！ さらに、裏の裏ステージなんかもあったらイイネ。100ステージは20ステージごとに区切られていて、この20ステージが1ワールドになっている。1ワールドごとに、キャラや背景、BGMが変わり、各国ごとになかなか雰意気を盛り上げてくれるのだ。

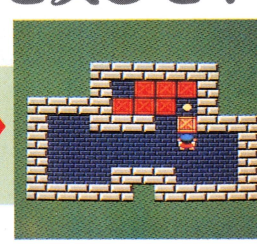
倉庫を片付けて欲しい物を買うぞ！

1ワールドクリアごとに念願達成！

アルバイターたちは、4面クリアごとに給料をもらえる。そして、1ワールドクリアすると各アルバイターたちは欲しかった物を買うことができるんだ。一生懸命がんばって早く念願を達成しようネ！



⬆ゲーム進行を説明しよう。まず、こんな感じで荷物がちらかった状態から始めて…。



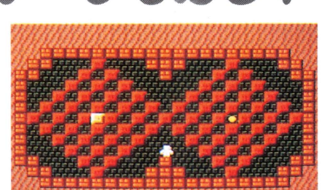
⬆こうして、荷物を、●のところに全部片付ければ、クリアとなる。さあ、あと一歩だ。



⬆このように20面を片付けると1ワールドクリアとなり、うれしいデモ画面になる。車が買いたかったんだね。

こーんなステージもある！

さすがPCだけあって、とっても奥行きのある『倉庫番』に仕上がっているのだ。もちろん、エディット機能もついているから、友だち同士でオリジナルマップを作りあって、お互いに競争する、なーんてこともできてしまう。結構盛り上がるのだよ、これが。



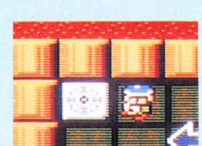
⬆面が進むと、こんなステージもある。きれいに並んでいるけどムズカシソー。

さて、この『倉庫番』、色合いもとってもオシャレだから、純粋にデザインとして美しい面もたーくさんあってウレシイぞ。何かの形のデフォルメもあったりで、先に進むのが楽しみ！

操作性もバッチリだから、ラクラクプレイ

①押してもダメなら引いてみな

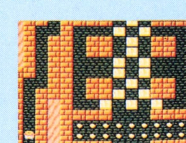
PC版の『倉庫番』は、操作性もアップしたのだ。『倉庫番』といえば、うっかり押しすぎて悔しい思いをすることが多かったけれど、もう大丈夫。Ⅱボタンを押しつづけることで、ステージの最初までだって戻ることができるのだ。



⬆こうなっちゃうと、今まではギブ・アップ。

②高速歩行もできちゃうのだ

キャラの歩く速度が遅い！ と超オイソガシの生活をしている気の短いキミに朗報だヨ。なんとキャラの歩行スピードを速くするコマンド（Ⅰボタン＋✚字キー）があるのだ。いたれりつくせりの親切設計だね。



⬆こんな面では、特に時間の無駄を省けるね。

©1983 THINKING RABBIT CO;LTD. 1990 MEDIA RINGS

BOMBER MAN ボンバーマン



ハドソン／発売日未定／価格未定

ACT RPG 3M B·U

ファミコンゲームとして大ヒットした、あの『ボンバーマン』がPCのゲームになって帰ってきたぞ!! ファミコンでの雰囲気もそのままに、あの感動をもう1度味わえるのだ。要注目の面白ゲームだぞ！

8ラウンド，全64ステージに挑戦だ！



⬆ブラックボンバーマンが、博士の娘の理沙ちゃんをさらってしまったぞ。



⬆全部で8×8のラウンドには、それぞれ最後にボスが待っているんだ。

天才科学者三森博士によって、この世に生まれた2体のボンバーマン。そのうちの1体、ブラックボンバーマンは、博士のプログラムミスで悪の心を持ってしまっていたのだ。いつしか世界征服の野望を持ったブラックボンバーマンは、博士の一人娘の理沙をさらい、博士の優秀な才能を野望のために利用しようとしはじめた。そしてある日……。

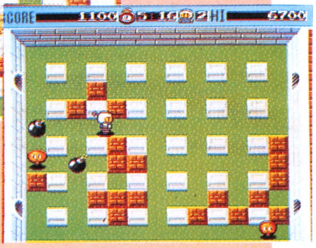
ゲームはこんなストーリーで始まり、ボンバーマンはブラックボンバーマンの野望を叩くため、本拠地である機械城を目指すわけ。

ゲームの内容は、ファミコン版のときとそっくり同じ。制限時間内にステージ内の敵をすべて倒し、脱出口を捜し出せばクリア。他に対戦モードなんかも新しくついているぞ。

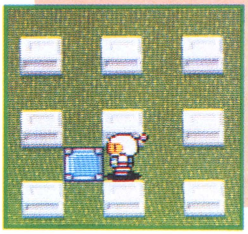
さあ、64ステージ全クリアを目指せ!!



⬅ほらほらこの感じ。ファミコン版のときの雰囲気を、そのままPCエンジン版にもだしているでしょ。



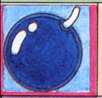
⬆爆弾の威力アップっていうのも同じだから、逃げ道を用意しないとアブないぞ。



⬅それぞれのステージでは、この脱出口を見つけなくちゃね。

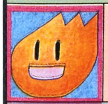
アイテムをとってパワーアップだ！

爆弾数アップ



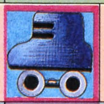
一度に持てる爆弾の数が増える。最高で5個まで持てるようになるぞ。

火力アップ



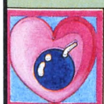
爆弾の威力を1ブロック分アップさせる。最大10ブロック分までアップ。

快速シューズ



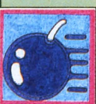
ボンバーマンの移動スピードがアップする。ただし1つしかとれない。

爆破スイッチ



仕掛けた爆弾を好きなときに、Ⓘボタンで爆発させることができる。

爆弾通過



普通は仕掛けた爆弾の上は通れないが、通過してしまえるようになる。

壁通過



ステージの中にあるじゃまっけな壁を、すべてすり抜けてしまえる。

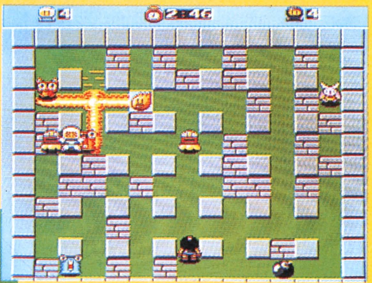
ファイヤースーツ



一定時間の間だけ、爆弾の炎に当たっても平気になる。

対戦モードは楽しい楽しい

相手に対して爆弾を仕掛けたり、アイテムを集めて自分を有利にしたりしてもいいが、けっきょく生き残ったほうが勝ちになる対戦モード。





⬆単純ながら、非常に奥が深いゲーム。メインゲームより面白いといえるかも!?

⬅さきに何勝（1～5で設定できる）かしたほうが勝利になるよ。

©1990 HUDSON SOFT イラスト／松井良子



ヴェイグス



ビクター音産／4月発売予定／価格未定

ACT 3M

ハイスピードの戦闘に挑戦

パソコンからの移植作品『ヴェイグス』が、ついに完成だ！

このゲームは横スクロールのA・STG。"最新戦術用格闘ロボット"と呼ばれる、人型メカを操縦し、単独で敵の本拠地を叩くのが目的なんだ。

左右、そして頭上の3方向から、高速で襲いくる敵を瞬時の判断で撃墜する。これはまさに敵地に乗り込んでの戦いといった感じだぞ。また、敵を撃墜すればするほど"ヴェイグス"をパワーアップできるという、うれしい機能も付いているんだ。

この高速快感はクセになるぞ。



⬆序盤戦での敵は、飛空型と地上型が主で、意地悪な仕掛けは少ない。



⬆VSボスのシーンになると、スクロールは止まりその場で対決になる。

ユニットでパワーアップ

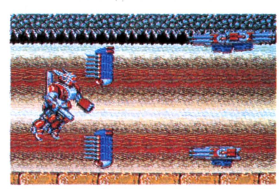


このゲームでは、1ステージ終わるごとにパワーアップができる。それも、撃墜数に応じて自由に好きな部分を強化できるぞ。

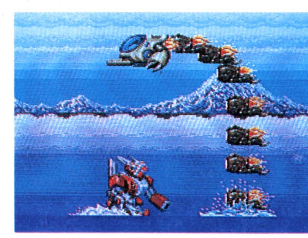
➡下のパネルに注目！ 何かが接近してくるときは、センサーが反応して教えてくれるぞ。



⬅そしてメッセージの通りボスキャラ登場。どっちから出てくるかわかるだけでも対処しやすいよね。



⬆ステージが進むと、カタくて邪魔な障害物が行く手をはばんだりする。



⬅登場してくる敵キャラは、変則パターンで襲ってきたりするので、突然の動きには注意が必要だ。

バスティール

ヒューマン／発売日未定／価格未定

SLG

前号でもお伝えした『バスティール』の新画面が届いたぞ。

このゲームは、バスティール系という銀河のどこかにある星系を舞台にしたSLG。戦闘のステージになるのは、都市、山岳地帯そして宇宙空間とあらゆる場所にわたっている。

今回届いたのは、新しくできあがってきたユニット(ムーブクラッシャーという)たちが、さまざまな場所で戦っている画面なんだ。

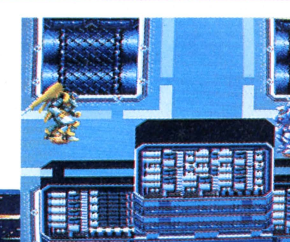
100種類にも及ぶムーブクラッシャーたちは、陸上・海上・宇宙空間など、地形や状況に合わせて性能を発揮するように開発されているんだ。まだ、それぞれの詳しい性能は明らかにされてないけど、ここで紹介できたものはそのほんの一部。来月号では、最新の情報を大紹介だ!!



⬅山岳地帯でのリアルなバトルシーン。実際に動いているところを見たいね。



⬇森林でのバトル。どんな火器が使われるのかな？



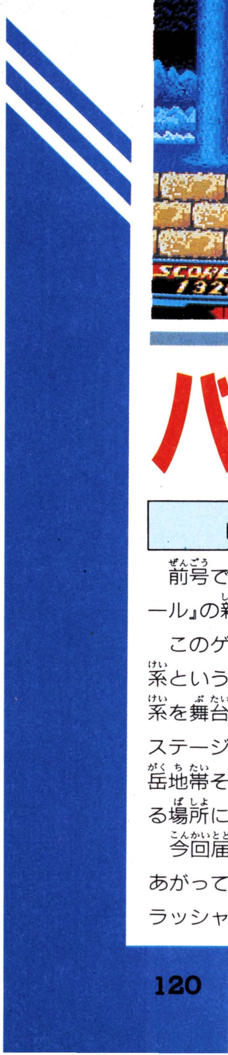
⬆都市のシーン。障害物が多そうだぞ。



⬆特殊なスクロール方式で、面白い背景の宇宙空間。

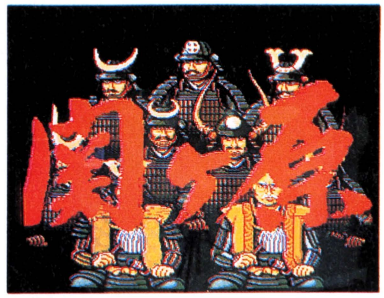


➡推進用のバックファイヤーが見えるぞ。



©HUMAN ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. GAME ARTS

関ヶ原 せきがはら



トンキンハウス／発売日未定／価格未定 SLG

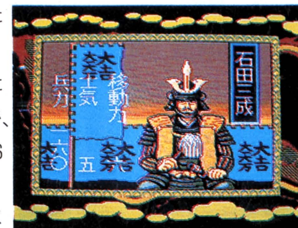
PC初の歴史SLG

本格的な歴史ものSLGを持っていたキミに、うれしいニュースが届いたぞ。なんと、日本史上、天下分け目の戦いとして記録されている"関ヶ原の合戦"が、トンキンハウスから『関ヶ原』というSLGになって登場するんだ。

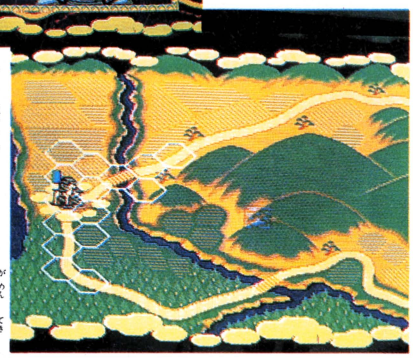
このゲームの特徴は、一つの合戦をメインにしたSLGだということ。国造りとか兵士養成といった生産的な要素を除いて、すぐに勝敗につながる戦略だけを楽しめるわけ。

日本全国から集結した東西それぞれ15名ずつ、合わせて30名の武将たちがゲームに登場。キミは、西軍の総指揮をして、東軍の総大将、徳川家康の首を取ることをめざして闘うんだ。詳細は6月号で！

⬆ズラリ勢ぞろいした歴史上の猛将たち。天下分け目の合戦だ。



⬅ゲーム中使われる漢字などは、毛筆体の迫力あるものになるとのことだ。



➡これが、ゲームのマップ画面。敵と出会って戦闘するときのマップもいくつか用意されているぞ。

暗黒伝説 あんこくでんせつ

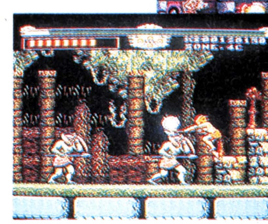
ビクター音産／発売日未定／価格未定 ACT

『魔境伝説』の続編

不気味なグラフィックとハードな難易度が印象的だった『魔境伝説』。その続編が登場するんだ。ストーリーは、前作での"ジャグウ教"VS"勇士ゴーガン"の戦いから30年後、"ゴーガン"の息子セリウス王子が復讐に立ち上がるところから始まる。

手ごたえバッグンのアクションゲームを作るということだけに、どんな内容か今から楽しみだね。





⬆前作から30年後が舞台になる。

⬅今回も前作同様の迫力ある絵が楽しめるぞ。

アドベンチャーアイランド

ハドソン／発売日未定／価格未定 ACT

"W・B"の続編登場

『ワンダーボーイ』シリーズの続編が、CSG発表会で登場。タイトルは『アドベンチャーアイランド』で、ゲーム内容はシリーズの『II』に近い形の横スクロールACTになっているんだ。敵の呪いによってドラゴンに姿を変えられてしまった主人公が、何体ものボスキャラを倒すことでその呪いを解いていく。そんなストーリーでゲームは進んでいくぞ。今後の情報に期待だね。



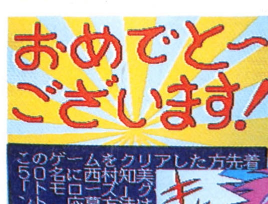
⬅ドラゴンの姿から、呪いを解いて人間に戻るのが目的なんだ。

コズミックファンタジー 冒険少年ユウ

日本テレネット／3月23日発売／¥6,780 RPG

ユウからのお知らせだ

突然の発売日変更で、どうなったの？ と夜も眠れなくなっちゃったキミに、冒険少年ユウからお詫びと新情報が届いたぞ。気になる発売日は、3月23日に決定！ さらに発売が延びてしまったお詫びとして、新たにグラフィック集が見れるコマンドがついたんだ。さらにさらに、ゲームをクリアした先着50名だけに特別プレゼントの用意もされたぞ。ウレシイね。



⬆楽しみがまた1つ増えたね！



➡うひょひょ、グラフィック集も早く見たい!!

パワーイレブン

ハドソン／発売日未定／価格未定 SPG

噂のサッカーゲーム

ハドソンのサッカーゲーム『パワーイレブン』も、CSG発表会に参考出展されていたぞ。このゲームには"勝ち抜き"、"対戦"、"ウォッチ"、"PK"という4つのモードが用意されている。それぞれのモードの説明は、またの機会にするけど、とくに楽しいのが"PK"モード。2人でゴールのきめ合いを楽しむだけとはいえ、けっこう奥が深くてハマれるんだ。新情報をお楽しみにね！



⬅試合は、真上から見た感じの画面だ。操作性も良く、完成が待ち遠しいぞ。

©トンキンハウス ©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES,INC. ©1990 HUDSON SOFT ©SHIN NIHON LASER SOFT／KAZUHIRO OCHI

Time Schedule

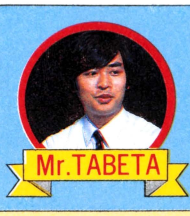
ACT	アクション	SLG	シミュレーション
RPG	ロールプレイング	SPG	スポーツ
AVG	アドベンチャー	ETC	その他
STG	シューティング		

㊣ 消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤ 上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
3/1(木)	パラノイア	ナグザット	🄷	¥5,800	STG
3/2(金)	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	🄷	¥6,000	AVG
3/2(金)	シティーハンター	サン電子	🄷	¥6,300	ACT
3/3(土)	スペースインベーダー　復活の日	タイトー	🄷	¥5,900	STG
3/9(金)	サイバーコア	アイ・ジー・エス	🄷	¥6,700	STG
3/16(金)	スーパーダライアス	NECアベニュー	🄲	¥6,800	STG
3/16(金)	源平討魔伝	ナムコ	🄷	予価¥6,800	ACT
3/20(火)	アームドF	パック・イン・ビデオ	🄷	¥6,700	STG
3/27(火)	奇々怪界	タイトー	🄷	¥6,600	ACT
3/30(金)	BE BALL	ハドソン	🄷	¥5,200	ETC
3/30(金)	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	🄲	¥6,200	RPG
3/30(金)	ドロップロックほらホラ	データイースト	🄷	¥5,900	ETC
3/30(金)	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	🄷	価格未定	SPG
3/30(金)	コズミックファンタジー	日本テレネット	🄲	¥6,780	RPG
3/下旬	カルメンサンディエゴを追え!	パック・イン・ビデオ	🄲	価格未定	AVG
3/予定	キング・オブ・カジノ	ビクター音産	🄷	¥5,500	ETC
3/予定	デスブリンガー	日本テレネット	🄲	価格未定	RPG
3/予定	ファイナルゾーンII	日本テレネット	🄲	価格未定	ACT
4/3(火)	スプラッターハウス	ナムコ	🄷	予価¥6,800	ACT
4/6(金)	魔動王グランゾート	ハドソン	㊤🄷	¥6,500	ACT
4/6(金)	サイコチェイサー	ナグザット	🄷	¥5,800	STG
4/13(金)	上海II	ハドソン	🄲	価格未定	ETC
4/20(金)	ネクロスの要塞	アスク講談社	🄷	¥6,800	RPG
4/20(金)	初段一直線	ホームデータ	🄷	価格未定	ETC
4/中旬	パワードリフト	アスミック	🄷	価格未定	SPG
4/下旬	バルンバ	ナムコ	🄷	予価¥6,800	STG
4/下旬	フォーメーションサッカー	ヒューマン	🄷	¥5,500	SPG
4/下旬	スーパー大戦略　PCエンジン	マイクロキャビン	🄲	¥6,300	SLG
4/予定	ヴェイグス	ビクター音産	🄷	¥6,700	ACT
4/予定	CIBER CITY OEDO　808	メサイヤ	🄲	¥6,500	AVG
5/中旬	これがプロ野球　'90	インテック	🄷	予価¥5,800	SPG
5/下旬	シンドバッド　地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	🄷	¥6,700	RPG
5/予定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	🄷	価格未定	ETC
6/下旬	バスティール	ヒューマン	🄲	予価¥6,500	SLG
6/予定	キックボール	メサイヤ(NCS)	🄷	¥6,000	SPG
6/予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	🄷	価格未定	SPG
7/予定	バットマン	サン電子	🄷	価格未定	ACT
春/予定	倉庫番スペシャル	メディアリング	🄷	価格未定	ETC
春/予定	マジカル・サウルス・ツアー	ビクター音産	🄲	¥6,700	ETC
未定	アウトラン	NECアベニュー	🄷	価格未定	SPG
未定	青いブリンク	ハドソン	🄷	価格未定	ACT
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	🄷	価格未定	STG
未定	暗黒神話	ビクター音産	🄷	¥6,200	ACT
未定	囲碁の達人	ホームデータ	🄷	価格未定	ETC
未定	イメージファイト	アイレム	🄷	¥6,800	STG

 イラスト/杉山真理



NECアベニュー Mr.多部田の
新作ソフトは1日にしてならず

今回から数回にわたって原稿待ち編集者の天敵"RPG"に関し若干無責任なお話しをしたいと思います。

究極のRPG?

この原稿を書いている今現在の日時は2月12日午前6時。どーしてこんな早朝に起きているのかというと、実は…『ドラクエⅣ』で徹夜をしていたんですね。これが。原稿のしめ切りが迫っているにもかかわらずプレイし続けて7時間。「無人の城」が終わってハッと我に返ったときにはもう外が明るくなり始めてて…K女史、ごめんなさい！　という訳で、先にも書いたように、私はまだ第3章をウロウロしているのですが、ここまでの印象は『ドラクエII』システムのパワーアップシナリオ集とでもいいましょうか、基本的な操作やゲーム進行上必要なセオリーは『II』、『III』、『Ⅳ』ともほとんど変わりないようです。これは決して悪口をいっている訳ではありません。むしろ4年も前に1つの完成されたシステム（ベースこそウルティマに似ていますが）を完成させたドラクエチームには心底感服しているのです。話を少々極端にすれば、ファミコン、PCエンジンを問わず最近のRPGの全てが『ドラクエII』システムの1シナリオともいえないでもなく、これで到底システムそのものを熟知しているドラクエチームに勝てるはずもありません。しかし、どこかで誰かがこの「技術の停滞」を脱し、次のシステムを構築しないかぎり、慢性化が招く最悪の結果――アドベンチャーというジャンルそのものが憔悴してしまったように、RPGそのものがユーザーに見捨てられてしまうかも知れないのです。（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	F1サーカス	ニチブツ	H	価格未定	SPG
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	オメガファイター	U.P.L	H	価格未定	STG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ゴルフ(仮)	インテック	C	価格未定	SPG
未定	これがプロ野球　CD	インテック	C	価格未定	SPG
未定	最後の忍道	アイレム	H	価格未定	ACT
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	H	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	H	価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	C	価格未定	AVG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤H	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	C	価格未定	STG
未定	大魔界村	NECアベニュー	㊤H	価格未定	ACT
未定	ダウンロード	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	TATSUJIN	タイトー	H	価格未定	STG
未定	脱出(仮)	ニチブツ	H	価格未定	ACT
未定	ダライアス	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	H	価格未定	ACT
未定	デビルクラッシュ	ナグザット	H	￥6,300	ETC
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	H	価格未定	ACT
未定	はにい　おん　ざ　ろおど	フェイス	H	価格未定	ACT
未定	パワーイレブン	ハドソン	H	価格未定	SPG
未定	BE BALL	ハドソン	H	価格未定	ETC
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	H	価格未定	ACT
未定	ファードラウト　ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス	ナムコ	H	価格未定	STG
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	H	価格未定	ETC
未定	ヘルファイアー	NECアベニュー	H	価格未定	STG
未定	ボンバーマン	ハドソン	H	価格未定	ACT
未定	麻雀（仮）	サン電子	H	価格未定	ETC
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	H	価格未定	RPG
未定	マニアックプロレス	ハドソン	H	価格未定	SPG
未定	みつばち学園(仮)	ハドソン	C	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	H	価格未定	ETC
未定	迷宮のエルフィーネ	日本テレネット	C	価格未定	AVG
未定	桃太郎活劇	ハドソン	H	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	H	価格未定	RPG
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	H	価格未定	RPG
未定	幽霊君	アスク講談社	H	価格未定	ACT
未定	ラストハルマゲドン	ブレイングレイ	C	価格未定	RPG
未定	ラビオレプス スペシャル	ビデオシステム	H	価格未定	STG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	H	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

新作情報満載

●ブレイングレイ／『ラストハルマゲドン』をひっさげてのPC参入だが、なんともうすでに新作を考えているらしいぞ。くわしい情報が入ったら、すぐ報告するぞ。

●サン電子／麻雀をしながら、中国各地を旅してまわるという、麻雀ゲームが発売されることになったぞ。タイトルは、まだ未定とのことだ。

●ナグザット／残念なことに、『デビルクラッシュ』の発売が延期になってしまったんだ。

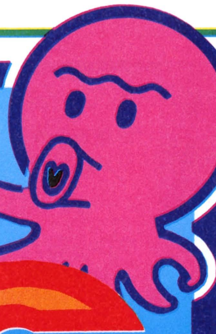
●ビクター音産／『魔境伝説』の続編が出るぞ！　タイトルは『暗黒伝説』。横スクロールのACTで、発売日は未定とのことだ。

●フェイス／新作のピンボールゲーム、『タイムクルーズ』が、残念なことに発売無期延期になってしまったのだ。

●ハドソン／『うる星やつら』(AVG)、『アドベンチャーアイランド』(ACT)の2つの新作が発表されたぞ。新しい情報が入るのを楽しみにしててね。

●来月号では、少なくとも大作2本発表できそう。お楽しみにね!!

★第13回 わしわしタコラ



ブレイングレイの巻

㈱ブレイングレイさんは、CDロムのメディア（音、大容量、グラフィックなど）をいかした、ドラマチックなゲームを作っていきたい、と考えておられるメーカーさんだ。



⬅今回タコラのお相手をしてくれた、松本さん。笑顔のステキな方でした。



⬆ブレイングレイは、パソコンのソフトハウスとしては有名なのだ。参入してくれてうれしい。

ドラマがあるから面白い

さてさて、風がやさしくなり、ベルリンの壁は壊され、東欧各国では、民主化運動が盛んになり、そして、南アフリカ共和国では、黒人解放指導者ネルソン・マンデラ氏が28年ぶりに釈放されたりと、春は1歩1歩近づいてきましたが、いかがお過ごしでしょうか。と挨拶する私は、ゲーム組織のエージェント・通称008のタコラです。

とかなんとかいいながら、今回のメーカー探検は、㈱ブレイングレイさんなのだ。ミュージシャン（というか歌手というか）が、必ず口にする、目標は武道館をいっぱいにすることです。で有名な武道館の近くにあるのだ。

2年前、パソコン版で大ヒットした『ラストハルマゲドン』が、いよいよCDロム版で、出るちゅうことを、確かな情報筋から聞いたので取材を

SOFT HOUSE INFORMATION ソフトハウスインフォメーション

アイ・ジー・エス

3月9日に『サイバーコア』がお店にならびます。シューティングファンの、おのおの方は、￥6,700もって、お店に急げ！　急げ!!

（謎の男）

アイレム

『イメージファイト』もう少し待っててね。アーケード完全移植のみでなく＋αを期待するユーザーの熱望にお応えし、お楽しみ設定を付け加えています。

（最後の忍道への愛）

アスク講談社

最強ＲＰＧ『ネクロス』も、やっと一段落ついて制作チームにただよっていた殺気が薄れてきました。ヘタに声をかけるとたたかれそうだった（ウソです）。（アマグーマー＃　Ｎ.ＳＡＴ）

アスミック

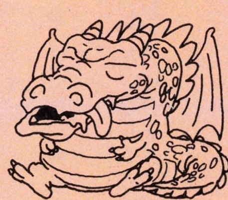
244km／ｈの快感！　怒濤のアップ＆ダウン。火の出るようなヘアピン。荒馬バギーを駆り９つのコースを１位でぶっちぎれ！　迫力のスクロールが凝縮された４Ｍ『パワードリフト』！（Ｋ）

インテック

先日、富山湾で蜃気楼が出ました。冬としては大変珍しいもので、これは春から（まだ冬の真っ最中ですが）縁起がいいぞ。今年はＣＤロムで蜃気楼旋風だ!!

（もなか）

エイコム



NECアベニュー

「花粉情報」なんてのも現れて、まさに「アレルギー」は時代のキーワード。トレンディなあなた、今年は花粉症をきどって、おうちで『スーパーダライアス』をしましょう!!　（Ｆ）

クリーム

まだまだ寒いですが、みなさんお元気ですかぁ〜!?　我々もＰＣエンジン第２弾に向け、準備を着々と進めているところです。『ブルファイト』に負けないものを作るぞ！　（たかお）

サリオ



サン電子

３月２日、ついにあの男が立ちあがる！　美女にはてんで弱いが、キメるときは、バッチリキメてくれるあの男。そう、冴羽獠がついにキミのもとへやってくるのだ!!　（石川）

タイトー

３月25日（日）にタイトーファン感謝デーを幕張メッセで行います。応募は官製ハガキにて、〒102東京都千代田区平河町２-５-３タイトーファン感謝デー事務局までよろしく!!　（川島）

データイースト

２月は短い！「あっ」という間に過ぎてしまった。こうして３月、４月…と過ぎていき、「あ〜っ」という間に『ドロップロックほらホラ』３月30日いよいよ発売！　（タケ）

トンキンハウス

おっおっおっ！　間にあったぁ〜!!　いつも原稿遅れてすみません、編集部の北×さま。さて、『サイバーナイト』も追い込みで、日増しに大きく育つ子を見る思いの日々です。　（Ｍ）

ナグザット

チブデンヤテミロリン。チトムズカリン。チントコドッコロリン。パラリロパラリロトーテンピン。パラノイアデロリンテカウカウパラパラ。グランデドッチグータミノロリン。（タマゴ）

 イラスト／杉山真理

申し込んだのだ。しかし、知らない人もいるかもしれないので、簡単に説明をしよう。

最終戦争とかいうやつで、人類が滅亡したあと、地下で生きのびていたモンスターが、地上に出てきて地球を自分のものにしようとしたら、エイリアンが侵略しようとしていたから、さあ大変。というモンスターVSエイリアンの全面戦争という異色のRPGだ（よくわからんという人は買って、自分で確認しなさい）。

CDロム版では、パソコン版と違う点が何点かあるのだ。しかし、ある地下組織の目が光っているので、そんなに詳しくは言えないから、書くことにしよう。

まず、3Dマップが、2Dマップになって、とってもわかりやすくなったこと。ビジュアルグラフィックの枚数が増えたので、見所が多くなったこと。パソコン版には登場しなかったボスキャラが…。うーん、残念無念。ある力が動いたので、これ以上書くと、タコラの仕事がなくなるかもしれないので言えなくなってしまった。

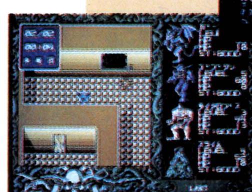
ですが、面白いことは間違いないから安心しなさい。諸君。ところで、話は変わるが。モンスターで思い出したのだが、私の友人の子供の名前は、海人だ。かわいそうに…。じゃ、来月ね。



⬅パソコンの2代表作を前にホホエム松本さん。『抜忍』もCDで出ないかな!?



➡『ラスマゲ』のビジュアルシーンのひとつ。う〜む、キレイぢゃのぉ。



⬅これが冒険に出ているときの移動画面。建物の中だね。右側がモンスター。



➡ここには、あるモノが隠されているんだ。そのあるモノとは!?　まだヒミツなのだ。

クレクレタコラの戦利品



10名

CDロム版ってコトで、気になるのはやっぱりサウンドだよね。で、その気になるサウンドを、発売前に聴けちゃうという、オープニングのデモテープが今回の戦利品であ〜る。エッヘン。

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を書いて、〒102東京都千代田区九段南4－7－16市ケ谷KTビル4F ㈱PCエンジン「ブレイングレイ」係まで。

ナムコ

長い編集・ライターさんの苦労を経て『源平』が発売だ！　義経の笑い、鬼姫の「いゃ〜ん」の声は、「男女7人…」の良介の「好きなや」と同じくらい心を焦がすでしょう。(がんのすけ)

ニチブツ

『麻雀ウォーズ』はお楽しみいただいてますか？　まだ関東地方をうろうろしているようじゃあ先が…。やはり、基本は麻雀なので、対戦モードで十分にきたえておいてね。　(三浦)

日本テレネット

1990・3・23。さぁ、一体何の日でしょう。ふふふっ…。そうです!!。『コズミックファンタジー』の発売日なのです。本当にお待たせしました。あともう少しよ!!　(ぐあば)

日本ソフト販売

お待たせしました。『アームドF』がついに発売になるよっ!!　パック・イン・ビデオさんから3月20日、価格は¥6,700で発売。アーケード版のファンだったキミも挑戦してみてね。(佐藤)

パック・イン・ビデオ

カルメ〜ン、カルメ〜ン、私の名前はカルメンです。もちろんゲームに決まってます。3月発売の『カルメン・サンディエゴを追え！世界編』。キミはカルメンを逮捕できるか!?　(林)

ハドソン

う〜っ。今年は『桃太郎』シリーズといい、強力なソフトが、あーっと、ノドまで出かかってるんだけど、人に言えないこのツラさ。まあ、楽しみはあとにとっておいてね。　(北出)

ビクター音産

今回も『ウルトラボックス』の話。CDロムとして初の創刊が準備されている『ウルトラボックス』。驚きの企画と感動ものの内容で、着々と編集中。期待しててね。　(南)

ビデオシステム

お待ちィ〜。『スーパーバレーボール』が2月7日に発売になりました!!　みなさん、もうプレイしてくれましたか!?　ご意見、ご感想をお待ちしてます!!　(山下)

ヒューマン

『ファイプロII』をというおたよりや電話が殺到しています。もう少し待ってください。『ファイプロ』を知らない人は、5月の再々発売を待っていてくれ!!　(茶々丸)

フェイス

前回『麻雀学園』を買えなくてお嘆きの貴兄に、喉ごしすっきり後味さわやか、『麻雀学園マイルド東間宗四郎登場』はいかがでしょうか？　これで最後の再販です。　(だあくん)

ホームデータ

『将棋修行初段一直線』の発売が遅れてゴメンなさい。今、ポポンS、PF21、Ca、オリゴCC、あげくはカロリーメイトまで食べて頑張ってます。もうしばらく待ってね。　(大)

マイクロキャビン

卒業、入学、就職など、なんだかもうすぐ春なのねって感じですね。マイクロキャビンの春はPCエンジン『スーパー大戦略』でやってくる！　SLGはおもしろい!!　(大津)

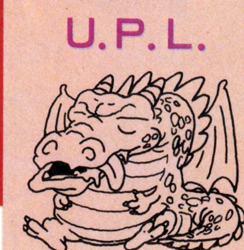
メサイヤ(NCS)

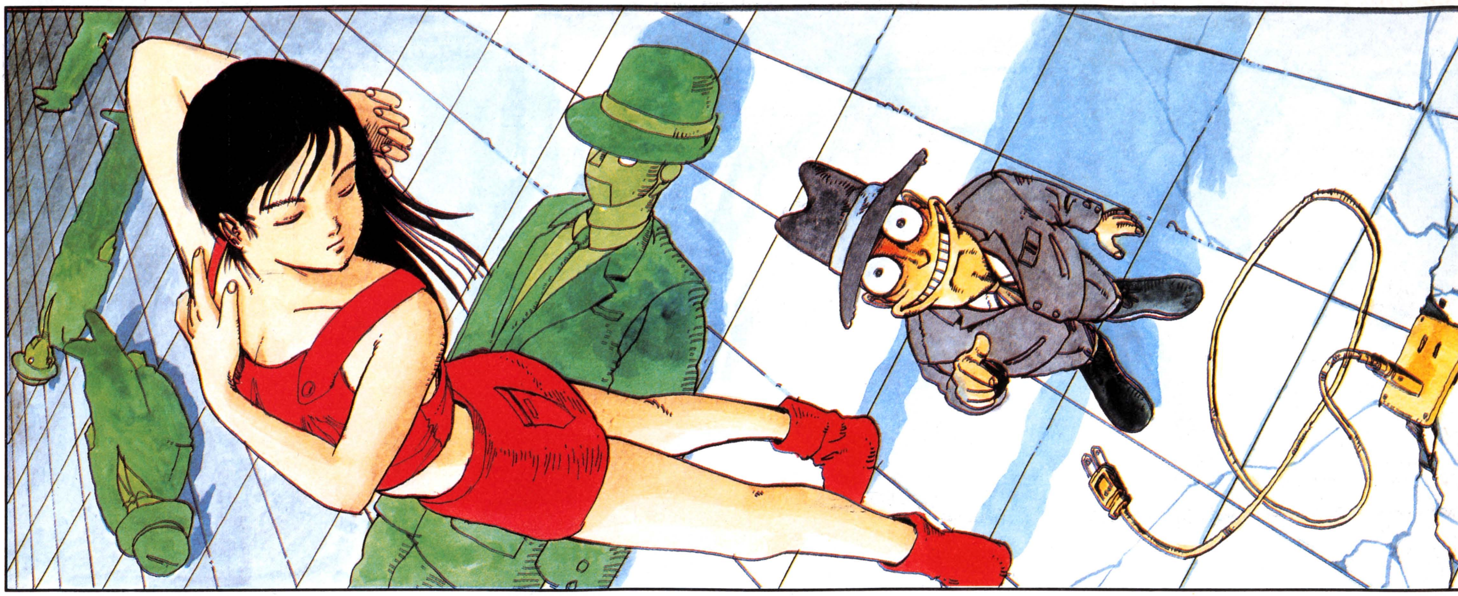
季節に関係なく日夜温暖な気候を提供してくれる素晴らしい職場のおかげで、この冬は世間知らずで過ごすことができた。まったく素晴らしいことである。(脳がゆるんだら謎マス！)

メディアリング

3月16日は『倉庫番WORLD』の発売日。そこで、みんなの知りたい情報盛りだくさんのテレホンサービスができたんだ。03-589-6033へ、ジャンジャン電話してくれ。　(マッキー)

U.P.L.





イラスト／大野真臣

㊙PCエンジン5月号は
3月30日金発売！

桜吹雪の5月号!! 第1付録は〝スプラッターハウス㊎攻略本〟。第2付録はAOUレポート付き〝アーケード特別企画〟。新作は『ラストハルマゲドン』『バスティール』『最後の忍道』『バットマン』他。HOW TO WIN は『奇々怪界』『ソル・ビアンカ』『スーパー大戦略PCエンジン』『フォーメーションサッカー』他。春爛漫の5月号。買いやんせ!!

達人情報局

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊙PCエンジン
「〇〇」係

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Senior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……中西文哉
Editors……松本 剛 北山のり子 吉原 勝 渡邊由彦 小畑雄二 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦 玉木成子 安藤 誠 小林 昇

Writers……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅 松本史博 森田慶子 工藤裕貴
Photographers……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers……12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ

月刊 4月号
㊙PCエンジン

1990年4月1日／特別定価380円(本体369円)
雑誌コード 13575−4

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

©Kadokawashoten 1990 Printed in Japan.
※本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。


CD-ROM²
SYSTEM
PC Engine
巨大な何かが動き始めた――。
攻略ビデオ同時発売!!
『幻の裏モード』突入法がわかる
必殺の豆本付き！
スーパーダライアス
パーフェクション
SUPER
DARIUS
スーパーダライアス
3/16
定価6,800円（税別）
発売!!
DOLBY SURROUND
1990 NEC Avenue LICENCED BY TAITO CORP.
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：Tel.(03)288-0330
平日 午前10:00～午後7:00
テープサービス：Tel.(03)288-0880
※攻略ビデオに関するお問い合せは：NECアベニュー映像事業部 Tel(03)265-6111



月刊 勝PCエンジン 1990 4月号
1990年4月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第4号通巻16号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部☎03(817)8523 編集部☎03(221)3521
特別定価380円(本体369円)

©Kadokawa Shoten 1990 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357504386 雑誌コード13575-4